平成10年7月1日発行第5巻第6号通巻第29号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



それじゃ、ゲームの面白さってなに？

ゼノギアス／パラサイト・イヴ
スクウェアの台頭、任天堂の苦悩 迷走するゲーム市場

ギレンの野望／スーパーロボット大戦F完結編
それぞれの面白さの追求

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
作品の奥深さと難しさ

ファイティングバイパーズ2／スターグラディエイター2
続編としての方向性と是非

第2特集◆今、ゲームマスコミに求められているもの

1998 7月号
定価 780YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。

＜北海道＞
札幌市　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）
＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）
＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）
＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）
＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）
＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）
＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）
＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田 1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーRX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏）
羽田　山下書店（羽田空港内）
調布市　パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
下北沢　まんが王下北沢店
＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）
＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）
＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）
＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　萬松堂（古町通り6番町）
＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）
＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)
＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）
＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）
＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）
＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
北区　旭屋書店
＜兵庫県＞
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）
＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　COM　CITY（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）
＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）
＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）
＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）
＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店(天神コア地下2階／中央区天神1-11-11)
黒木書店(福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18)
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）
＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）
＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1998 7月号 JULY

1 特集 1
それじゃ、ゲームの面白さってなに？ 6

25 特集 2
今、ゲームマスコミに求められているもの 84

40 ゲームソフト批評

連載

Sculpture / Eisaku Kitou
Photo / Jun Abe
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」、「計算機ノススメ」、「流通時評」は作者多忙によりお休みです。

セガ、ニューハード発表！家庭用ゲームでの巻き返しなるか

噂されていたセガの新ハードがとうとう発表された。128ビットゲーム機の投入でセガは何を目指すのだろうか。

新ハードの名は「Dreamcast」

'98年5月21日、セガのニューマシンの発表会「セガ・ニューチャレンジ・カンファレンス」が国内外の業界関係者やマスコミを招いておこなわれた。

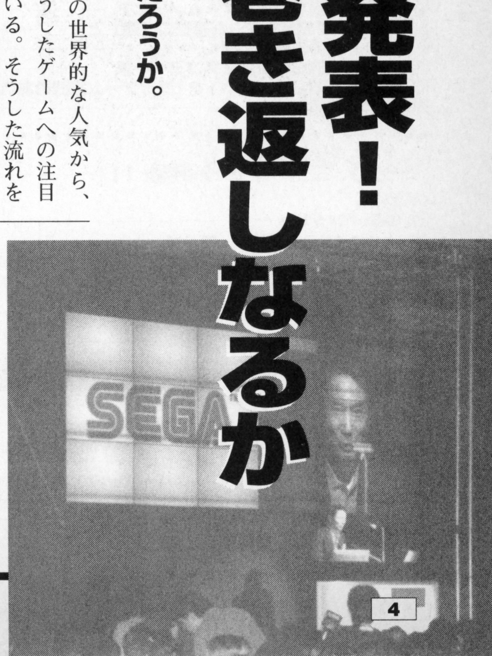
セガの入交社長自らが発表した新ハードの名は「Dreamcast」（ドリームキャスト）。「Dream」（夢）と「Broadcast」（広く知らしめる）の2つの言葉を組み合わせた造語を名前に持つ新ハードは、メインCPUに日立のSH4（128ビットグラフィックエンジン内蔵RISC CPU）を使用、グラフィックエンジンにはNECのPowerVR2を採用し、秒間300万ポリゴン以上のCG描画性能を持つ。これを年内の11月20日に発売すると入交社長は発表した。

「PLAY&COMMUNICATION」をコンセプトに持つ新ハードの最大の特色は、家庭用ゲーム機として初めて通信用モデムを標準装備することだろう。「ディアブロ」や「ウルティマオンライン」などの通信対戦ゲームの世界的な人気から、国内でもこうしたゲームへの注目が高まっている。そうした流れを家庭用ゲーム機としていち早く受けた格好だ。またOSにマイクロソフトのWindowsCEのカスタムバージョンを採用し、応用範囲の広い開発環境を整備、またコントローラに接続できる専用PDAをデータセーブ用メモリや拡張メモリとして使用できるといった試みもおこなわれている。

この日、注目の同時発売のタイトル（5本が予定）や本体価格については一切発表はなかった。だが「バーチャファイター」でSSを牽引したように、セガのアーケード大型タイトルが同時発売され



中央がセガ代表取締役社長、入交昭一郎氏。渦巻きをかたどったロゴマークは印象的だ。



Specification



「Dreamcast」の全容。
コントローラはアナログ入力も可能。

Dreamcast

CPU：
SH4（128ビットグラフィックスエンジン内蔵RISC CPU 動作周波数 200MHz）
グラフィックエンジン：
PowerVR2（描画性能：300万ポリゴン／sec. 以上）
メインメモリ：16Mバイト
モデム：V34（33.6Kbps）
メディア：CD－ROM
最大同時発色数：約1,677万色

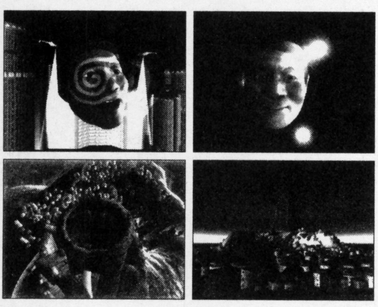
まさにパソコン並ともいえるスペックを誇る「Ｄｒｅａｍｃａｓｔ」。ハードのコンセプトの一つにコミュニケーションを掲げていることからもわかるように、他とつながるということをかなり意識した作りとなっている。33・6Ｋｂｐｓのモデムを標準装備し、電話線をつなぐだけで通信対戦が可能。またＮ64がＧＢでおこなおうとしている携帯用ゲーム機との連動も、専用ＰＤＡ（携帯用情報端末）を用意しいち早く実現させる。この専用ＰＤＡは、将来的にはアーケードの筐体等にも使用できるようになる予定で、セガの強みであるアーケードとの連動がこれで可能になる。また専用ＰＤＡ第1弾は7月にも発売が予定されている。

気になる画像表示に関する処理機能は、フォグ効果やアルファブレンディング（半透明効果）、ミップマッピング、アンチエイリアシング、環境マッピングなど、現行ハードで最高スペックであるＮ64に勝る内容を備えているといえるだろう。

る可能性も考えられる。また本体の価格については、講演中、入交氏が「こうしたハードが2〜3万円で…」と述べたことから、現行ハードと大差ない値段設定で発売される線は強いといえるだろう。

イメージを一新しようとするセガ陣営

国内ではＰＳが勝利を収めて32ビットゲーム機戦争は終了した。ゲームの主流が3Ｄに移ったことや、開発環境の問題等、ＳＳの敗戦理由は色々挙げられる。こうした問題を新ハードで一気に解消したセガは、イメージ戦略にも積極的に乗り出していく姿勢を見せた。ハードのシンボルマークにはポップな印象の渦巻きを採用。また会場内のセガ社員は「Ｄｒｅａｍｃａｓｔ」のイメージカラーであるオレンジのポロシャツを着用、入交氏もこうしたラフな服装で説明をおこなった。



当日おこなわれたデモ画面。ＣＧ並の画像でゲームを遊ぶことができる。

だが、入交氏の顔のモデルを使ったデモや、新ハードのコンセプトビデオは今一つあか抜けない印象で、会場のあちこちで失笑が起きていたのも事実。また、実際のゲーム画面を見られなかったこともカンファレンスのインパクトを弱めてしまっていた。セガは宣伝下手から本当に脱出できるのかという懸念は残念ながら強い。

Ｎ64が苦戦を続け、ＰＳはその普及台数から積極的に動くことができない。こうした中、セガはいち早く先手を打った訳だが、課題もまた多い。この発表で事実上終焉するセガサターン市場の後始末、特に、失ったユーザーの信頼を回復するという、もっとも大きく、そして困難な課題が、まずセガを待ち受けているからだ。



広がってゆくゲームの世界

白さって

その本質は変わりつつあるのか？

それとも見失われつつあるのか？

それじゃ、ゲームの面白さってなに？

ゲームの世界は広く深い。今日、各ゲーム雑誌のヒットチャート・
ランキングには様々なジャンルの作品が肩を並べているが、
現在もジャンル間の融合や細分化・特化によって新しいゲームが
絶えず生まれつつある。また同じ世界の中だけでなく、
映画や音楽、コミックなど他分野の影響も取りこみながら
発展してゆくその様は、さながらひとつのメルティングポットだ。

だが、ゲームの世界が広く豊かになった分だけ、
ゲームが元来持つ本質的な面白さが見えにくくなってきているという
声も最近聞かれるようになった。グラフィックに重きを置いた
「映画顔負け」の大作ソフトが、視覚的なアピールの強さで
大ヒットを記録する一方、ゲームがゲームたる所以、
いわゆる「ゲーム性」を大切にした昔ながらのソフトたちが売れなくなってきているのだ。

市場全体がゲームの本質を見失いつつあるのか？
それともユーザーの求めるゲームの質が変わってきているのか？
ゲーム市場はいま、ある種の戸惑いを感じはじめているようだ。

無論、ゲームもひとつの文化である以上、
発展を求めずいつまでも同じ場所に停滞しているわけにはいかないのは事実。
とは言え、その本来の魅力を失ったときに、
ゲームはそれに代わる新たな魅力を獲得することができるのだろうか。

いま、ゲームの面白さとはどこにあるのだろう？

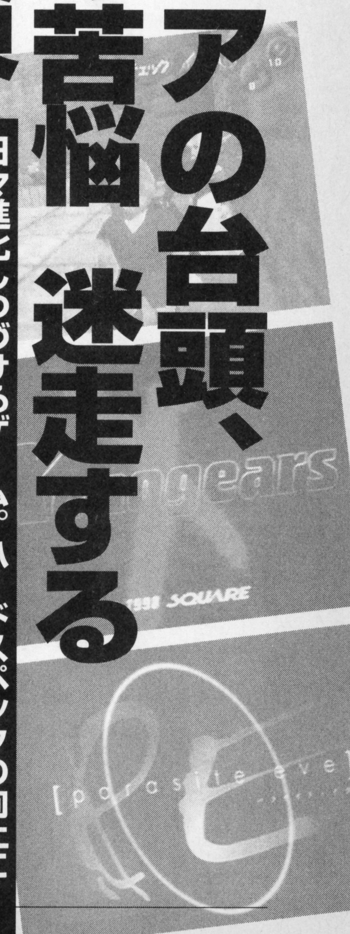
コンシューマゲームとアーケードゲームの現状を、順に追ってみていきたい。



コンシューマ傾向

スクウェアの台頭、任天堂の苦悩 迷走するゲーム業界

日々進化しつづけるゲーム。ハードスペックの向上に伴うゲーム表現の拡大は、ゲームの面白さをも拡大させた。そんな中、求められているゲームの面白さとは？



良質のゲームが売れない 苦戦する任天堂ゲーム

今もって語り継がれる'78年の「スペースインベーダー」ブームから20年。ファミコンが登場し、本格的な家庭用ゲーム機市場が生まれてから15年。プレイステーションが国内累計出荷台数一千万台を記録し、「売れるゲーム」と「売れないゲーム」の差が分かれている昨今、ユーザーの求める「ゲームの面白さ」もまた、大きな変化を遂げてきているようだ。

まず表1、2を見て欲しい。ファミコン登場以降、現在に至るまでに発売された家庭用ゲームソフトの総合売り上げランキングと、ここ1年間の売り上げランキングを比較してみたのが、この表である。一見して分かるのが任天堂ソフトの低迷ぶり。「ポケットモンスター」や「スーパーマリオ」をはじめ、表1では20本中10本が任天堂ソフトで占められているのに対し、表2ではわずかに「ポケモン」1作を残すのみとなっている。しかも「ゲームの質的転換」を唱えたN64ソフトに至っては、一本もランクインしていないことが改めて見て取れる。

この例に限らず、豊かなゲーム性のわりに、売れていないのが最近の任天堂ソフトの特徴だ。「ディディーコングレーシング」「ヨッシーストーリー」「テン・エイティ」など、いずれも任天堂のゲーム方法論に乗っ取った、万人が遊べるゲームばかり。もちろん流通政策の不備や、ハードの普及台数の差といったマイナス要素も、原因としてあげられる。にもかかわらず、この売り上げの低迷は、特筆されて良い。まるで「面白いソフトは黙っていても売れる」というテレビゲーム独特の商売論が、過去の遺物になったかのようだ。

面白いゲームが売れない。



販売本数は奮わなかった「テン・エイティ」。



表1

国内コンシューマゲームソフト 総売上本数ランキング（'98年3月末現在）

1	ポケットモンスター　赤・緑（GB）	700万本
2	スーパーマリオブラザーズ（FC）	600万本
3	テトリス（GB）	400万本
4	スーパーマリオブラザーズ3（FC）	385万本
4	スーパーマリオランド（GB）	385万本
6	ドラゴンクエストⅢ（FC）	380万本
7	スーパーマリオカート（SFC）	370万本
8	スーパーマリオワールド（SFC）	350万本
9	ファイナルファンタジーⅦ（PS）	330万本
10	ドラゴンクエストⅥ　幻の大地（SFC）	320万本
11	ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち（SFC）	310万本
12	スーパードンキーコング（SFC）	295万本
13	ストリートファイターⅡ	290万本
14	ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁（SFC）	280万本
15	ファイナルファンタジーⅥ（SFC）	255万本
16	ファイナルファンタジーⅤ（SFC）	240万本
16	ドラゴンクエストⅡ　悪霊の神々（FC）	240万本
18	スーパーマリオランド2（GB）	225万本
19	スーパードンキーコング2（SFC）	215万本
20	バイオハザード2（PS）	210万本

販売本数は編集部調べ

表2

コンシューマゲームソフト'97年4月1日～'98年3月31日 売り上げランキング

1	バイオハザード2（PS）	2,155,263本
2	グランツーリスモ（PS）	2,070,780本
3	ダービースタリオン（PS）	1,801,342本
4	みんなのGOLF（PS）	1,579,049本
5	ファイナルファンタジー タクティクス（PS）	1,339,837本
6	チョコボの不思議なダンジョン（PS）	1,157,207本
7	サガ フロンティア（PS）	1,031,815本
8	テイルズ オブ デスティニー（PS）	941,954本
9	ポケットモンスター　赤（GB）	886,608本
10	ポケットモンスター　緑（GB）	862,379本
11	ゼノギアス（PS）	826,507本
12	桃太郎電鉄7（PS）	795,296本
13	電車でGO！（PS）	783,058本
14	鉄拳3（PS）	726,494本
15	クラッシュ・バンディクー2（PS）	719,278本
16	モンスターファーム（PS）	716,114本
17	実況パワフルプロ野球'97開幕版（PS）	699,002本
18	バイオハザードディレクターズカット（PS）	619,244本
19	パラサイト・イヴ（PS）	586,349本
20	エースコンバット2（PS）	582,315本

「DIGITALMEDIA INSIDER」誌6月号より

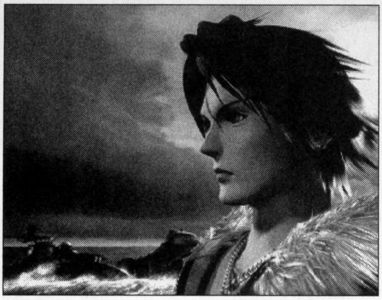
かつてのゲーム業界の王者、任天堂の苦悩がここにある。

ビジュアル・手軽さ重視 ユーザーの嗜好の変化

任天堂が苦戦する中、ユーザーの嗜好の変化に同調し、安定した売り上げを保っているのがスクウェアのソフトだ。表2では「ファイナルファンタジー タクティクス」「チョコボの不思議なダンョン」「サガ フロンティア」「ゼノギアス」「パラサイト・イヴ」と5本ものソフトが入っている。内3本はミリオンセラーを記録している。

その一挙一動が注目されるスクウェアだが、ここに来て同社を取り巻く動きが活発になって来ている。'98年4月27日、米国最大手のゲームソフト開発・販売会社のEA（エレクトロニック・アーツ）社と日米それぞれに合弁会社を5月に設立することを発表。日米の大手ソフトメーカーが提携し、両国のゲーム市場を開拓するという極めて希な試みである。米国にはスクウェア・エレクトロニック・アーツLLC（カリフォルニア州）を設立、スクウェアのゲームソフトの北米での独占販売権を持たせるという。また6月には、米国の子会社、スクウェアソフトが開発したパソコン版「FFⅦ」をPC市場に投入するという。

そして5月15日、「ファイナルファンタジーⅧ」を今年度中にプレイステーションで発売することが発表された。同社では「FFⅧ」をCGとストーリーの高次元融合による新しいエンターテイメントの誕生を謳っている。リアルタイム3Dポリゴン映像やCGムービーは「FFⅦ」を遙かに凌駕する



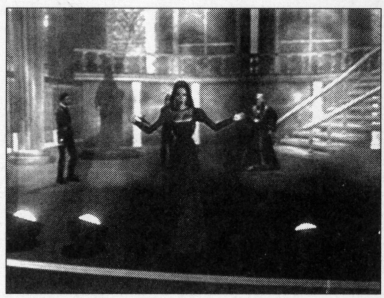
今年度末に発売予定「ＦＦⅧ」の成否が注目される。

クオリティであるという。

「ＦＦ」シリーズに限らず、最近のスクウェア作品はどれもビジュアルを重視する「映画的手法」が作品の根幹を成しているのが分かる。「ゼノギアス」「パラサイト・イヴ」などを見ると、まず最初にユーザーの目に飛び込んでくるのが美麗なムービーとＣＧ。そうしたビジュアルでユーザーの目を引き、物語に引き込ませる。ゲーム内容は、ユーザーがそれほど思考する必要なく進行。誰でもクリアできる簡単な難易度は、難しく複雑なゲームを敬遠しがちなライトユーザーにも安心してプレイできる構造と言えるだろう。

また、スクウェアのゲームソフト戦略は、ＴＶＣＭにも表れている。同社の「ゼノギアス」では「ＦＦ」や「聖剣伝説」といった知名度の高い同社ソフトを引き合いに出して注目度を高めることに成功。「パラサイト・イヴ」は美麗なムービーを全面に押し出し、ビジュアルをゲーム選びの基準としているライトユーザーに対し強くアピールしている。

簡単なゲーム性、美麗なビジュアル、ＣＭによる販売戦略……こうしたスクウェアのソフトが売れているのは、ユーザーがゲームに求めるものが「ゲーム的な面白さ」だけではなく「ビジュアルの綺麗さ、美しさ」を始めとする様々な要素が判断基準となってきている表れなのかも知れない。ビジュアルや物語性の中にゲームの面白さを見いだすことも、新しいゲームの価値観に違いないのは確かだ。しかし、ビジュアル志向を押し進めるあまり、ゲーム的な面白さそのものが喪失しているのではという声も聞こえてくる。「ゼノギアス」のディスク2枚目はほとんどゲーム部分がなかったり、「パラサイト・イヴ」は美麗なムービー部分に対してゲーム部分は粗雑と指摘する意見もある。



「シネマティックＲＰＧ」と銘打った「パラサイト・イヴ」。

また、ビジュアルの向上がゲーム性と結びついた好例も確かにある。最近のソフトでは「バイオハザード2」「グランツーリスモ」などが挙げられるだろう。「バイオハザード2」は、優れたビジュアルがゾンビの生理的な嫌悪感を生みだし、作品の魅力に大きな力添えをしている。「グランツーリスモ」も、レースゲームとしての出来もさることながら、環境マッピングや秀逸なモデリングが車好きの間で話題となった。いずれも、高い演出力が優れたゲーム性を牽引し、大ヒットした。こうしたヒット作は、20代後半を中心とするライトユーザーが多く購入しているという。正に大人向けの嗜好、大人向けの面白さを提示して成功したのだ。

ファミコン・スーパーファミコンを一日卒業し、プレイステーションで再びＴＶゲームを遊んでいる20代後半のユーザー（こうしたユーザー層のことをホワイトユーザーと称する）は、多くが社会人である。ホワイトユーザーの多くは、集中してゲームで遊ぶというよりは、週に何日か1、2時間程度ゲームを触るという傾向にある。これはユーザー全体に言えることだが、趣味や趣向の多様化する中、ゲーム自体に割かれる時間帯はかなり減少しているという。限られた時間内でゲームを遊ぶとなると、深いゲーム性を持つボリュームのある作品より、短時間でパッと遊べる、手軽なゲームが求められる。これもまたユーザーの



嗜好の変化であると言える。

そうした変化を察知し、ゲームがユーザーの嗜好に合わせるようなことも起こっている。「バイオハザード２」が全体的な難易度を下げ、イージーモードを採用したのも、そういったユーザーの嗜好に合わせたからなのだろう。

ユーザーの嗜好の変化にともない、ビジュアル重視・手軽さ重視の流れにあるゲーム市場。だがその裏で、実際にプレイしてみて初めて分かるゲーム性、面白さを持つ作品が、ユーザーに手にとってもらう前に飽和するゲーム市場の露と消えていってしまう現状があることは、前回弊誌での特集「売れるゲーム、売れないゲーム」内で伝えた通りである。

ゲーム本来の面白さ それはどこから来るのか

かつて子供の玩具だったテレビゲームは、今やデジタルエンターテインメントの重要なメディアの一つとなった。これは同時に、ゲーム性だけでゲームを評価する時代が終わり、今後はビジュアルや物語性も含めた総合エンターテイメント作品としてゲームは見られ、評価される時代の到来を意味する。

任天堂が頑なに守り続けているゲームの面白さと、ユーザーの求めるゲームの面白さは、いつの間にか大きな隔たりを迎えている。ましてや難易度の高い作品や複雑な操作を要求されるゲームは、いくら面白い作品でも敬遠される傾向にある。ゲーム性より、まずエンターテイメント性ありき、なのかも知れない。

しかし、ゲームの面白さが拡大するとともに、ゲーム市場全体がゲームの面白さそのものを見失ってはいないだろうか？　そうした現状を危ぶむ意味をこめて今回弊誌では「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」という特集を組み、今一度原点に立ち返ってゲーム本来の面白さを見つめ直すことにした。

ゲームの面白さ、それはどこから来るのだろうか。今現在、面白いと言われているソフトを足がかりに、次項からゲームの面白さについて様々な視点から考えてみたいと思う。



200万本のセールスを記録した「グランツーリスモ」。



Special Cross Talk

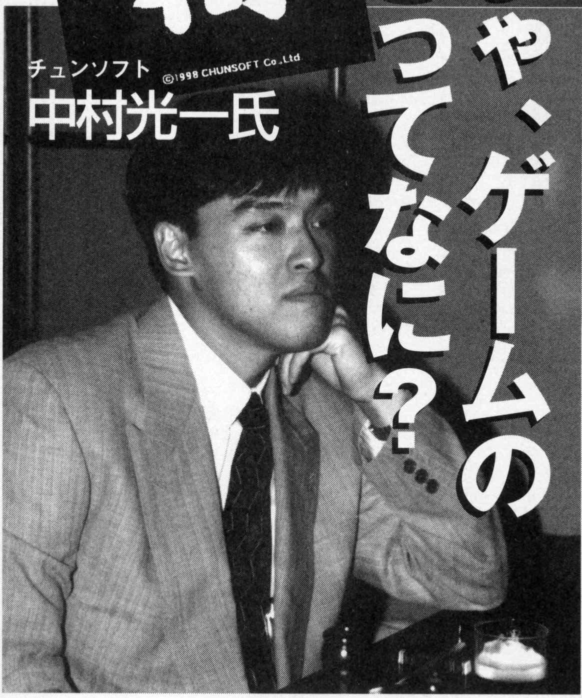
それじゃ、ゲームの面白さってなに？



ゲームアーツ
宮路洋一氏



チュンソフト
中村光一氏



セガサターンの傑作と誉れ高い「街」と「グランディア」、この傑作を送り出したチュンソフト中村氏とゲームアーツ宮路氏との対談がついに実現。長年ゲームを作り続けてきたお二人が考える「ゲームの面白さ」とは？

ヘビーユーザーとライトユーザーの狭間で

——最近ではビジュアル中心のゲームが売れていて、以前のようなゲーム性重視の作品が売れていないという現状があると思うのですが。

宮路：僕も「最近のゲームは面白くないな」と思って、昔のゲームをひっぱりだしてきて遊んでみたんです。そうしたら、なんか面白くないんだよね（笑）。昔ハマッていたのに、今遊ぶと「なんでこんなのに熱中してたのかな」っていうものが結構あって。

宮路：良い部分しか頭に残ってないんだよね。で、実際にやってみると「なんだこれ」って（笑）。記憶って美化されてるよね。

——昔のゲーム、今のゲームっていうより、面白いって言われる部分が変わってきたような…

宮路：うーん、どうなんでしょう。

中村：「面白い・面白くない」っていうよりも、「売れる・売れない」は確実に変わってきてますよね。

宮路：「面白い・面白くない」っていうのは個人差がすごく激しい



んですよね。僕自身「インベーダー」にハマッて、当時は「インベーダー」の音を聞くと百円玉を用意しなくちゃいけないっていう感覚に襲われた。もうほとんど異常な状況に陥っていたけど、ある時点でスッと引いちゃった。「なんか『インベーダー』つまんないな」って。今やってみても実際つまんないんですよ、やっぱり。あれはなんだったんだろうと今でも思うんだけど。

――それはいまもっと、進んだゲームを知っているから?

宮路：そうそう。ユーザーが変わっていっちゃう。改造されていくんだと思うよ。今ゲーム市場って、ヘビーユーザーとライトユーザーがいるじゃないですか。ヘビーユーザーは徹底的にヘビーになっちゃってるから、面白いと感じる感覚が違うと思うんですよね。僕もヘビーユーザーになっちゃってるから、すでに毒されちゃってる。RPGの文法があたりまえだと思ってる。ところが、ライトユーザーの人たちが最新のRPGをやると、なにをすればいいのか。分からないことだらけらしいですよ。

中村：今ライトユーザーっていうとPSユーザーになると思うんですけど、PSユーザーのコアの人たちって、高校生より上の世代じゃないですか。普通に考えてその世代って、それまでに絶対ファミコンやスーパーファミコンに触れてるはずで、そのなかでRPGにまったく触れていないっていうのは、ちょっと考えにくい。それで、ライトっていうのは、「やったことがない」というよりは「やったけども、もうそんなにやらなくてもいい」っていう人なのかな、と思うんです。例えば、映画のヘビーユーザーは監督を追いかけたり、フランス映画が好きだったりしますが、残りの人は夏と冬にハリウッドからくる超大作を、話題の映画だから観るっていうレベルじゃないですか。ゲームのユーザーもそうなってきてるのかなと思うんです。タップリ時間をかけて毎日一生懸命やるんじゃなくて、なんとなく面白そうで簡単なものを数本、ヒマ潰しにやっているんじゃないかな。

宮路：そう、だからヘビーユーザーは毎月新作のRPGを遊んでいるからいいけど、ライトユーザーはその新作に追いつけないんだよね。ゲームが進化しすぎちゃって、遊ぶことに戸惑っているんだと思うんですよ。だからといって簡単にすると、今度はヘビーユーザーが納得しないじゃない。実際、ゲームを作るのは本当に難しい。シューティングが一番いい例ですよ。シューティングの難易度を決めるのって大変じゃないですか。難しく作らないと絶対に流行らないし、難しすぎると逆に一般層が手を出さない。実はシューティングとかアクションって本来は一般層にもとっつきやすいものなんだけど、今のゲームをやっているのを見ていると、始まると同時にもう終わっている。うちの社員でも「ガングリフォン」を始めて56秒で死んじゃう奴とかいたもんな（笑）。

中村：最近は、もう自分でやるよりも人がやるのを見てる方が楽しいですもんね。自分がその域に達したいとは思わない。

宮路：あらゆるゲームの敷居が高くなっちゃっていると思うんですよ。以前RPGがなんであんなに受けたかというと、時間をかければみんな強くなるというところが良かったんだけど、最近のRPGはルールを知らないと解けなかったりする。「FF」をシリーズ通してやっていれば「FF」の文法が分かるので、こういう敵が出てきたらこういう攻撃をする、というのが分かる。そういうの知らないといけないじゃない。いろんなゲームを見てみると、ヘビーユーザーに寄せるのかライトユーザーに寄せるのか、戸惑いが見えますよね。

中村：ゲームのスタイルによりますよね。だからシューティングとかって、結局難易度を上げていくしか進化の方法がないというか。RPGは、難易度をあげなくてもシナリオを変えていくことで楽しみを変えていけるから、難易度は一定のままやっていけるというのかな。もちろん難易度をあげていくことを期待しているユーザーはどこかで卒業していかざるを得ない。

宮路：「ドラクエ」ぐらいの難易度というのが、一般の人がついて

これるギリギリのところじゃないのかなぁ。「ドラクエ」はヘビーユーザーとライトユーザーの間のバランスがうまくとれた作品ですよ。あと「マリオ」にもそれを感じるわけ。やりこんでも面白いし、ちょっと遊んだだけでも面白いというゲームがなぜ出来るのか、不思議でしょうがないんですよ。もの凄くよく出来ている。ああいったゲームは素晴らしいと思いますね。

中村：任天堂さんのゲームはそういうの多いですよね。

宮路：多い。なんでなのかなぁ。だって似たようなもの、どこも作れないんだから。同じようなレベルで誰でも遊べて、ヘビーユーザーでも納得するゲームって、他にどこにも作れない。他のよく出来たアクションゲームって、難易度が高いでしょ。だから僕は、今一番ゲームらしいゲームを作ってるのは任天堂だと思いますよ。確かに日本ではN64は売れていないけど、ゲーム機を一般ユーザーに勧めるとしたら、やっぱりN64がいちばん勧めやすい気がするな。



Youichi Miyaji

株式会社ゲーム アーツ代表取締役
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（ＥＳＰ）の代表取締役を兼任。最新作は「ガングリフォンII」「グランディア～デジタルミュージアム～」など。

大作主義に陥っている現在のゲーム市場

——でもやはり、任天堂さんが提示している昔ながらの良いゲームよりも、視覚的に映えるものが受けていますよね。

宮路：フルコース型の大作ソフトが多いような気がするよね。ゲームって基本は15分が大事だと思ってるんですよ。15分区切り。15分で満足できるのが重要だと思ってます。「ファミスタ」が凄い好きだったのは、15分で一試合が終わっちゃうから面白いんであってね。ところが今の野球ゲーム見てると、15分じゃ終わらないんですよ。そうすると、ゲームを開始するのに勇気がいる。「これやると、30分もかかるなぁ」って、やるかやらないか考えちゃうんだよね。「パラサイト・イヴ」にしろなんにしろ、よくできてるんですけど、「やろう」っていうのに決心がいるんですよ。ヘビーなゲームが多い。

中村：うん、わかる。

宮路：「トルネコ」なんかすごく好きなんだけど、その前のもとになってる「ローグ」は、あれ15分もかからないで終わっちゃうじゃないですか。あれのお手軽さっていうのはね、捨てがたいものがあって。「トルネコ」やっててハマッてて、じゃあ「ローグ」やってみようかっていう気になるんですよね。今のゲームって15分で終わるっていうのが少ないような気がする。「やるぞ」って決心して、お弁当まで用意しなくちゃいけない世界じゃない。

中村：まぁ、そこまでしてやって、それなりの価値というものが得られるものならば良いと思うんですよ。かつて「ドラクエ」がそうであったように、会社を休んで学校を休んでまでやったような価値があるかどうか。

宮路：でも、あの時は15分で楽しめるゲームが他にいっぱいあって、その中で「ドラクエ」が異質だったから良かったんですよ。たまに



はヘビーなやつがやりたいな、と。あと「ドラクエ」って「今日は15分だけレベル上げしよう」なんて遊び方もできるじゃない？　でも、今は違うでしょう。ストーリーが中心になっているから、15分区切りにするとキレが悪いんですよ。

――でも面白いゲームやってると時間忘れちゃいますからね。そういう夢中になれる面白さが大切かなと。

宮路：いや、そんなことないよ。今、みんな忙しいから。ゲームで遊ぶ時間がないんだもん。

中村：うん、確かに。人間自身のテンポがあがってきてるでしょ。テレビドラマを見ていても展開がすごく速いじゃないですか。ウダウダ説明しているとすぐに飽きられるので、最初からいきなり人が刺されて死んだりとか。ゲームもそうで、いろんなことがアップテンポで次々と起こっていくというようにしないといけない。でもその一方で、長時間やってもらわないと満足してもらえない訳じゃないですか。すごく楽しいゲームでも2時間で終わってしまうと、クソゲー呼ばわりされちゃうと思うんですよ。

宮路：生活のリズムが変わったのもあるけど、ゲームにかかる時間が増えてるんだよね。昔だったら、ちょこちょこカートリッジを入れ換えて遊ぶということができたじゃないですか。でも、今ゲームやろうと思ったら、日曜日にしかできないとか。シミュレーションRPGなんか平気で50時間もかかってしまう。そうすると、他のゲームとか遊べない。「街」を一回やりはじめたら、他のゲームをやる時間がないもの。

中村：「グランディア」の三分の一ぐらいですよ（笑）。

宮路：いや、だから「グランディア」は出したときに他にサターンでRPGがなかったから良かったんですよ。「シャイニングフォースIII」なんか非常によくできてるけども、「グランディア」やりはじめちゃったら「シャイニング～」できないもんねえ。4月なんか、「スーパーロボット大戦F」と「ギレンの野望」が同時に出たから、両方やってるやつなんか頭こんがらがったりねえ、可哀相だよね。バランスが悪い。

――バランスというのは？

宮路：つまり、大作もあれば軽いものもあるという市場のバランス。今、ヘビーなものが多すぎますよね。みんな大作主義に陥っちゃってると思うんだ。もっといろいろあっていいんじゃないかなぁ。だから、今のゲーム見てるとスゴいもの狙い過ぎちゃっているような感じがするなあ。もっと馬鹿みたいなゲーム作ればいいのにな。そういう意味で最近気になってるのは、ヒューマンの「デコトラ伝説」。

一同：（笑）

宮路：BGMに演歌が流れるとか、すげーなぁって思って。レースゲームがいっぱい出てる中、いきなり「トラック野郎」かぁ、みたいな。（笑）。でも、こういうの良いと思うんだよなぁ。

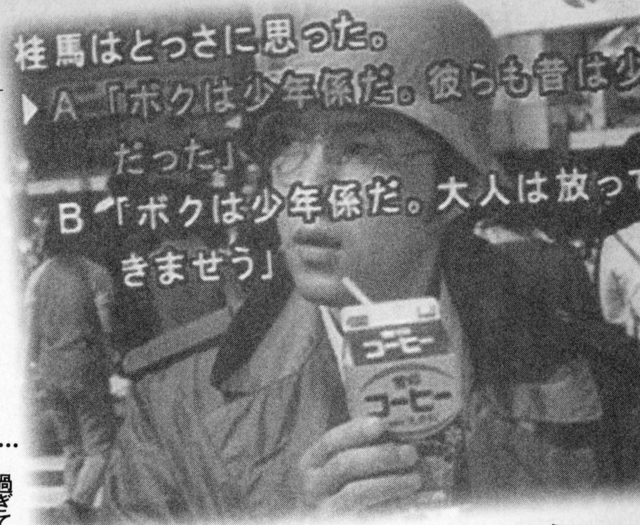
一言で伝わる面白さ　それが重要なのでは

中村：確かに、無理して作りだしたものよりも、もうちょっと軽いノリで作った方が良いかなと思う時もありますね。

宮路：疲れてますね（笑）。

中村：いやいや、そういうものの方がひょっとして売れるんじゃないかなと思って。練りあげて作った面白さよりも、一言で伝わる単純な面白さの方が、イメージが湧きやすいし、人に面白さが伝わりやすい、たとえば「電車の運転を





してみる」とかね（笑）。
宮路：あれ面白いんだよね、なんか。
中村：「ペットを飼ってみる」とか、伝えるのにたった3秒なんだけど、その一言を聞いた人がいろんなイメージを湧かせられるという。たとえば「グランディア」や「街」の面白さを一言で人に伝えてくださいって言われても、けっこう困るでしょう？　「ズバリ『街』の面白さはなんですか」って言われて、いつも思わず唸ってしまう（笑）。そういった面白さの伝わりやすさが、売れ行きにつながるんじゃないかと。たとえば「バイオハザード」だったら、「いやー、とにかく怖いんだよ」っていう一言でどんどん伝わっていった。これはデカいと思うんですよ。「とにかく面白いよ」っていう言葉で伝わってもよさそうなものなんだけど、「面白い」っていう言葉はあまりに広範囲過ぎて、駄目なんですよ。「とにかく怖いから」って言うと、「じゃあどう怖いの」となって、「いやぁゾンビが出てきてね」とどんどん話がつながるじゃないですか。そういうのがやっぱり、売れる売れないには関係あるんじゃないかなぁと。これは前号のゲーム批評さんの特集に戻りますけど（笑）。
宮路：うん、「伝えやすい」っていうのは重要だよね。でも「グランディア」のときはあえて、正統派でいったんですよ。正統派がないから。まぁ「水戸黄門」みたいなああいう王道って、地味なんですよね。では「水戸黄門」の何が面白いのかっていえば、勧善懲悪が面白い。宮崎駿作品もそうじゃないですか。確かに中村さんが言ったようなコンセプトがわかりやすいゲームって作りやすいんだけど、あえて正統派でいこうと。
中村：映画なんかでも、大ヒットする映画って実に簡単な内容じゃないですか。「タイタニック」のストーリーなんか、実は極めて簡単ですよね。僕らみたいにものを作っている立場からみると、底が浅く感じて、見ていても「なんかつまんないな」って思ってしまう。でも、そうした単純な方が商品としては広く受け入れられる。
宮路：でも王道のストーリーって、大ヒットするか全然売れないか、どちらかなんだよね。「ドラクエ」なんて本当に王道のストーリー。でも「ドラクエ」はやっぱり凄い。ラストで安心できるじゃない？　温かい気持ちになれるのは重要だと思うんだよね。勧善懲悪、いいじゃないですか。勇者が悪者を倒す、もうそれだけでいいですよ。ああ、なんか「ドラクエ」作りたくなってきちゃったな（笑）。

表裏一体、王道とカルト そして純愛路線！

――でも、王道ではないスクウェアさんの作品はマニアックですけど受けてますね。
宮路：スクウェアさんの作品は、どちらかというとカルトですよね。でも最近、映画だってカルトっぽいものが多いよね。「スターシップ・トゥルーパーズ」とか、超カルト。
中村：でも考えてみたら、「バイオハザード」だってそうじゃないですか。
宮路：そうそう、だから実はカルトも王道もどっちも大衆に支持されるんですよ。ゲームで言えば「ドラクエ」が王道で「FF」がカルトだと思うんだよね。どちらかが台頭してくると、また片方が支持されるようになるんですよ。だからぼくは「タイタニック」があ

って「スターシップ～」があるというのはすごくよく分かるような気がする。そういうバランスだと思うんですよ。今、世の中がちょっとカルトっぽいからね。現実の世界で映画の世界とあまり変わらないような刺激的な事件が起こっちゃったりするじゃないですか。そういう世相だと王道ものが欲しくなりますよね。今いちばん求められているゲームはやっぱり「ドラクエ」だと思うよ。カルトがずっときてるから、そろそろ王道が求められていると思う。一般のユーザーに「いま期待してるものは何？」って訊いたら、「うーん、ドラクエだけかな」ってみんな言うもん。それはカルトを食べ過ぎちゃったからだと思う。

——中村さんが作られるのは王道が多いような気がしますけど。

宮路：いや、「かまいたち」なんてカルトじゃないですか。

中村：そうですよ（笑）。

宮路：僕が初めて「弟切草」見たときに、「これで純愛もの作ったら面白いんじゃないかな」と思ったな。「街」のシステムで純愛ものをやってくれたら嬉しいなぁ。涙が出ちゃうよ。5分ごとに張り裂けそうな気持ちになるような、そういうの欲しいな。作ってくださいよ、ぜひ。胸がキューンとするやつ。

中村：宮路さん、恋愛もの好きなんですね。

宮路：いや、やっぱりこの歳になるとねぇ、純愛を求めるよねぇ。

中村：ははは。

宮路：やっぱり恐怖と愛っていうのは対極にあるんですよ、カルトと王道っていうね。真実の愛を求めるゲームを作ってくださいよ、ぜひ。「ラブ・ジェネ」みたいなやつとかいいよね（笑）。

中村：でも、ああいうドラマとか見てて思うんだけど、やっぱり松たか子とね、キムタクだからいいんであって（笑）。あれがやっぱり自分と近くにいる彼女とかだったら、はたしてそこまで盛り上がるかなっていう。それはストーリーとかじゃなくって、ビジュアルの良さじゃないかなぁ。

宮路：いや、だからそこに自分を重ね合わせるのよ（笑）。だからいいのよ。

中村：でも実はビジュアルが重要であって。あんなカッコいい男性にあんな風に思われたら、それは確かにいいと思うよ。

宮路：よし、じゃあキムタクでやろう！ キムタク実写で「街」の純愛バージョン。あなた男性ですか女性ですかって訊いて、男性だったら松たか子が出てくる、女性だったらキムタク。ワールドワイドにやるんだったらディカプリオが出てくる！ これ絶対うけるよ！

一同：（笑）。

宮路：でもね、今ビジュアルが強くなったから、いちばん重要なのはシナリオだと思ってるの。もちろんゲーム的なゲームもあるんだけど、ビジュアルに行くんだったらやっぱりシナリオ重視かなっていう。だから本当に面白いものってゲームだろうがなんだろうが関係ないんだよね。

中村：だから、やっぱり重要なの



Kouichi Nakamura

株式会社チュンソフト代表取締役
「弟切草」「トルネコの大冒険」「風来のシレン」などのプロデューサーを勤める。現在、好評を博したサウンドノベル作「街」の続編を鋭意プロデュース中。

は、さっきの「ラブ・ジェネ」でね、いいっていうのは、結局そこに自分を映し出して、自分をそこに同化させてる。ゲームで重要なのも、その世界に入って自分が同化できるかどうか、その世界に入りきれるかどうか、という。疑似体験としてそこに入り込めるかどうかが重要で、そこに入り込ませるために必要な演出、ビジュアルであったりだとかテンポであったりだとか、キー操作であったりだとかするのかなと思うんですよね。

宮路：そのとおり。

中村：ゲームにもジャンルがあるんで、全部が全部そうとは言えないんですけど、シナリオ系のゲームでは、それをやることによって、ひとつ別の人生を送れたっていうのかな、その面白さが味わえるかどうかが大切だと思うんです。そのために我々はいろいろ一生懸命試行錯誤するわけですね。

ゲームの面白さ それは制作者の愛!?

――では、「面白さ」を一言でいうとどうなりますか?

宮路：「面白さ」って言っても人それぞれですからね。その人によって違うんだもん、興味が違うから。

中村：そうですねぇ。「面白さ」って「やめたくない」っていう感じかなぁ（笑）。

宮路：「面白さ」っていうのは、その年々で変わっちゃうような気がするな。カルトになったり正統派になったり。そこにジャストフィットすればいいんですよ。いいゲームで、メディアと連動してピッとくれば面白いんですよ。例えばオリンピックやっていない時にオリンピックのゲームで遊んでも盛り上がらないと思う。

――なるほど。

宮路：あと思うのは、さっきの恋愛の話じゃないですけど、ゲームにも愛が入ってなければいけないと思うんです。制作者の愛が感じられないゲームってありますよね。それは絶対に面白くない。

中村：そういう部分はありますよね。少なくともこのゲームをやってくれた人が「いいなぁ」と思ってくれるというか。そこから何か感じとるものがあったときに、それが「愛」なのかもしれませんね。

宮路：そう、それが「愛」なのよ！　だから中村さんが愛情こめてゲームを作ったときに、愛がそれに乗り移ってんのよ。それを受け止めるのよ、ユーザーが。中村さんの愛を感じて「中村さんってスゴいなぁ、素敵」って思っちゃうわけよ。人格置いといて。

中村：ははは。

宮路：それが愛だと思うんだよね。

中村：やっぱり自分はアニメだとかテレビとかでいろんな影響を受けてきてるわけじゃないですか。その中で多かれ少なかれ、宮路さん風にいうと「愛」を感じたものに影響を受けて大きくなってきてるわけで。いま自分たちがそれを与えている立場という。

宮路：だから今、ゲームってメディアとしての立場がすごく大きいから、いろんな事件を起こしてる子供たちが「グランディア」で感動してくれていたら、もしかしたらああいうことをやってないかも知れないもんね。

――ゲームの影響力は大きいですよね。

宮路：大きい。マンガでもいいけど、あのときアイツこういう風にしたよな、っていうのあるもんね。「あしたのジョー」はこうだったな、とか「侍ジャイアンツ」がこうだったな、とかさ。最近の子供たちって、なんていうのかな、ホッとできる、安心できる場所がないんだよね。ゲームとかアニメとかで、安心できる場所を作るべきなんだよね。人間なんて単純なもので、嫌なことがあっても、ちょっとゲームをやれば「あっ、面白いな」と感じて幸せになると。そう考えると、我々はけっこう良い仕事してるんだなと思うよ。心のビジネスしてるんだもん。

中村：喪黒福造みたい（笑）。

宮路：心のスキマを埋めるんだよ（笑）。最後は「愛」になっちゃったな。ゲームの面白さは「愛」なんだ。

中村：結論としてそれは正しいと思いますね。愛があるかないか、それが面白いか面白くないか、なのかも知れませんね。

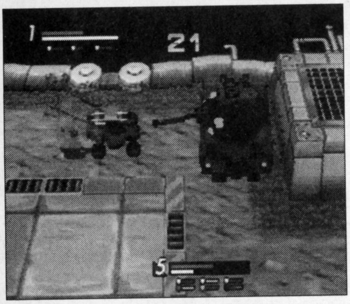
――ありがとうございました。

大作の陰に隠れた花たちよ 月見草ソフト小集合 その1



バトルバ

ジャンル：ACG／メーカー：日本ビクター／機種：セガサターン／価格：￥6800／発売日：'96年12月13日



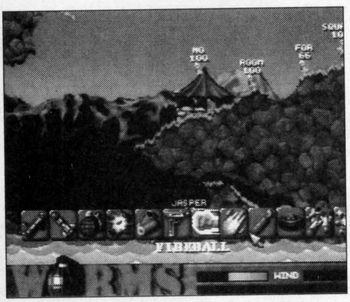
個性あふれる武装カーの熾烈な戦い。

『バトルバ』は、重火器を搭載した武装カーで相手のマシンを容赦なく攻撃、ブチ壊しまくるというアクションゲームである。本作品の最大の面白さは、最大6人まで可能な多人数プレイにある。約60種類の武器・装備、マシン特性の変更など自分なりに武装カーをカスタマイズし、その愛車で激しいバトルをやるわけだから、これが燃えないはずがない。手塩にかけてカスタマイズした愛車が壊された時の悔しさといったら、ちまちま作りあげた1／144ゲルググを友人が適当に作った1／60ドムに破壊された時ぐらいの強烈な悔しさです。

バトルロイヤル戦では、時には集中して一人を攻撃したり、協力すると見せかけて背後から攻撃したり、人間としてずる賢い奴がたいてい勝利します。人間関係にヒビを入れてみたい人はぜひ有志を募って対戦してみてください。

ワームス

ジャンル：SLG／メーカー：アイマックス／機種：プレイステーション・セガサターン／価格：￥5800／発売日：'97年2月28日



主役がミミズというのがちょっぴりシニカル。

『ワームス』はその名のとおり、ミミズたちがドンパチやりあう戦争シミュレーションゲーム。4匹一組を率いて相手チームを全滅させることが目的だ。ミミズが主役とはいえ、相手に勝つにはそれ相応の戦略が必要。全二二種類に及ぶ武器・アイテムを臨機応変に使いこなし、慎重の上に慎重を期して攻撃を行わなければならない。

しかしこのゲームの本当の面白さは、実はそういった戦略性ではなく偶然性の部分にある。溜め系の操作方法や武器の弾道に影響する「風向き」といった要素のため、このゲーム、戦争シミュレーションのくせに運・不運がやたら影響してくるのだ。自分で撃ちあげたバズーカの砲弾が風であらぬ方向に流され、「あ、あ……」とか言ってるうちに遠くの味方を直撃、なんて悲劇はザラ。状況によっては、その爆発の振動であらかじめマップ上にバラまかれた地雷のひとつが転がりはじめ、他の地雷とつぎつぎに誘爆、付近にいた仲間たちまでが巻き込まれてチーム全滅、なんてこともある。だがそこで怒りでなく笑いがこみあげてくるのは、ミミズたちのいかにも虫けら的な死にザマのため。みんな「アレー」とか「ワォ」とか甲高い声で叫びながら、ポロポロと、まるでゴミのように死んでいく。対戦でプレイすれば盛りあがることは必至。チンケなミミズとなって運・不運に翻弄されることが、これほど面白いとはビックリです。

自分たちが考える「ゲームの面白さ」を ユーザーに感じ取って欲しい。

「メガテン」シリーズを手掛けてきた岡田氏の最新プロデュース作「レブス」は一般性を重視したように見受けられるが、その真相は？ そして岡田氏の考えるゲームの面白さとは？

間口を広げてバランスを考慮した結果だと思います

編集部（以下編）編：「女神転生」シリーズと言えば、これまでコアなファン層がついていたと思うのですが、最近は「ソウルハッカーズ」「レブス」と、続けざまに難易度が下がっている印象があるのですが。

岡田耕始氏（以下岡田）：難易度を下げたというと、「難易度って、じゃあ何なの？」というような話になって難しいんですが……。基本的には今までのものよりも、操作性や新しいシステムなどをわかりやすくという部分で、例えばヘルプ機能の強化だとか、いろんな部分に関して改良を図った訳で、ただ難易度というところだけに焦点をあてて見られると、少し違うように思うんです。導入部分の間口を広くしてゲームへの入りやすさを考慮しただけで、ゲーム全体の難易度を低くしたという考えはいっさいないんですよ。逆に、ある程度序盤の部分を考慮したことで、ユーザーの方々に、ストーリーやシステム面などの自分たちの意図する方向に深く入ってもらおうという考えがありました。そういう意味ではうまくバランスがとれたのかなと思っています。だから、ゲーム全体の難易度を下げようとした訳ではなくて、あくまでバランスの問題で、序盤の入りやすさを考慮した結果なんですよ。開発でも、序盤から後半にかけては、今まで以上に開発期間をさきましたから。

編：それは現在のユーザー層を意識されて？

岡田：当然、それもあります。

編：最近、ライトユーザーというか一般層の方が増えて、ゲームの求められているところが変わってきているという声も多いのですが……。

岡田：それは、完全に変わってきているでしょうね。だから、今話に出たライトユーザーとかホワイトユーザーとか言われる層が見るのは、ゲーム自身の評価っていうよりは真新しさであったり、やり込んで長く遊べればいいというよりは、限られた時間でどれだけ面白いか



株式会社アトラス
第一開発部　取締役部長
岡田耕始氏



それじゃ、ゲームの面白さってなに？

というところであったり……。もちろん、その面白さっていうのは個人差があるんだけど、ホワイト層などを加えた今のユーザー間のレベル差とか価値観の違いは幅広いですね。16ビットの頃よりは、その差は格段に広がっていると思います。

編：では、ゲーム性を作り込んでも、昔ながらの敷居の高いソフトは敬遠されてしまうんでしょうか？

岡田：敬遠っていう以前に、敬遠するにまで行っていないというか。例えば、年間に2、3本しかゲームを買わない人はおそらくそれほど厳選してゲームを買っている訳ではないと思うんですよ。だから、あえてそれを買わないのではなくて、単純にいろんなメディアで目にして面白そうだと思って買うのだろうし、どこまでゲームの中身を見ているのかは疑問ですね。まあ、うちの方で完全にリサーチできている訳ではないのですが……。そういう意味で、プロモーションの時代だとか言われていますが、プロモーションが目立っただけで売れる訳ではないですし。

編：そこで今、ゲームを作る上で以前と違って意識されているのは、間口を広げるといったところなのでしょうか？

岡田：そうですね。だから難易度といっても、戦闘一つとっても会話だとか、ストーリーでもクエストだとかいろいろな部分があるわけで。例えば「女神」シリーズでも、いろんなフィーチャーがあって一言では済まないんですが……。間口や序盤というのも、別にユーザーの方をレベルでランク分けできる訳ではないですが、やっぱり自分たちが「ゲームの面白さ」と言っているものにどれだけ近付いてもらえるか、そして、自分たちの方に来てほしいという思いはありますね。



ライトユーザーも安心して遊べる「REBUS」。

K o u j i O k

編：ユーザーの方のゲームに対する見方、接し方などが変わってきているから。

岡田：いや、でも、これだけソフトがたくさん出て来ると、自分もユーザーの立場で考えたら、どれを買おうか絶対に迷います（笑）。専門誌で記事を見たところで、プレイしてみないことにはわからない部分もあるでしょうし。昔と比べれば安くなったとはいえ、そんなにソフトをたくさん買える訳ではないでしょうし。今はソフトを選ぶのも難しいと思いますね。

ユーザーに面白さを感じて欲しい気持ちはいつも同じ

編：シリーズものは別にして、わかり易さとか目新しさがないと、遊んでもらえないですよね。

岡田：そういった部分もあるでしょうね。面白さと一口にいっても時代時代のものもありますし、ゲームによっても違うんでしょうし、ゲーム難しいですね。価値観が目まぐるしく変わっているとは思いますが。ただ、「女神転生」シリーズでは、1つ1つが独立した作品のつもりなんですよ。慣れなども含めてユーザーの方が想像する続編の期待があって、それに応えるのも一つの手段なのかもしれないですが、やっぱりユーザーの期待をいい意味で裏切って、それ以上のものを提供していきたいと思っているんで。逆に、裏切った上で、それ以上のものではなかったら、ユーザの方もついてきてくれないんでしょうし。その新しさは、技術的なものであったり、アイデア部分だったり様々だと思いますが。もっと正確に言えば、新しいというよりも、オリジナリティや独自性という部分に対して、こだわりがあります。いつも新しい部分を意識して作ってはいますが、ユーザーにゲームの面白さを感じ取ってほしいという気持ちはいつでも同じですので、制作スタンスなんかはまったく変わってませんけどね。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成：日野）

レブス

批評

●レビュアー　水野隆志
●プレイ時間　44時間

丹念に構築された世界が魅力的な親しみやすいS・RPG

『女神転生』の岡田氏があの天野喜孝氏を迎えて作り上げられた『レブス』の仕上がりは、魅力的で遊びやすいものだった。

歴史的事実と虚構が巧みに混ざり合った魅惑の世界

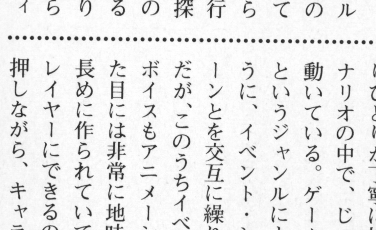
アトラスから発売された『レブス』は、架空のファンタジー世界を舞台にしたS・RPGである。

この作品で見事なのは、なんといっても、世界の臨場感であろう。騎士、神官戦士、異端審問官など、中世ヨーロッパを思わせる設定を取りながら、独自の宗教観・世界観を打ち立てており、なじみやすさと新規味とが、バランスよく構成されている。とくに根底を成す「カルティア」のアイディアが面白い。これは、漢字一文字が書かれた魔法のカードで、複数枚を組み合わせることでさまざまな創造を可能にする。例えば、「牛」＋「獣」でミノタウロスを作ったり、「金」＋「剛」＋「石」＋「剣」でダイヤモンドソードが出来たりと、プレイヤーがイメージしやすく、かつ試行錯誤を楽しめるシステムになっているのだ。

物語は、万能のアイテム「カルティア」を巡って、この力を神の法の下に秩序に乗っ取って使っていこうとする「法王庁」と、彼らのやりかたを文明を停滞させる行為として嫌い、さらなる秘術を探りあてようとする「文法院」との対立を軸に進んでいく。よくある聖職者と学者のいがみあいでありながら、背景がきっちりと考えられているため、非常にリアリティを感じるのが特徴だ。

丁寧に造形された個性豊かなキャラクターたち

そして、かっちりとした世界観のうえに、キャラクターたちひとりひとりが丁寧に描き込まれ、シナリオの中で、じつに生き生きと動いている。ゲームはS・RPGというジャンルによく見られるように、イベント・シーンと戦闘シーンとを交互に繰り返していくのだが、このうちイベントシーンは、ボイスもアニメーションもなく見た目には非常に地味。しかもやや長めに作られていて、その間、プレイヤーにできるのは、ボタンを押しながら、キャラクターたちのやりとりを見ることだけ……となると退屈してしまいそうだが、ところが、この作品ではそうならない。それほどまでにキャラクターたちの掛け合いが個性的で魅力的なのだ。ことにヒロインのラクリ



SLGの魅力が簡潔に盛り込まれている戦闘シーン。

マの描き方は、とかく宗教性が薄い和製ファンタジーでは珍しく、神官戦士の考え方を鮮やかに表している。制作者の歴史への造詣の深さを感じさせてくれる出色のキャラクターといえるだろう。

バランスの取れた遊びやすい戦闘システム

こうした作りの細かさは、S・RPGの要である戦闘システムにおいても見ることができる。

戦闘では、キャラクターは手にしている武器で接近戦を仕掛けるか、「カルティア」を使って魔法を唱えるか、そのどちらかを使って敵と戦っていく。戦士系のキャラクターは前者重視、魔法使い系だと後者重視といった違いはあるものの、基本的にはキャラクターごとのコマンドの違いはない。また、「カルティア」で創造される幻獣と呼ばれるモンスターたちも、接近戦か遠距離攻撃のいずれかを行うだけで、これまた操作という点では、極端な違いはない。

一見すると変化に乏しく、ユニット間の差異がないという、単調なつくりになっているのだが、その実、ゲームを進めていくと、プレイヤーがストレスを感じず、かつある程度の緊張感を持ちながら、SLGの面白さを体験するにはどうすればいいのか、という点に関して執拗なまでの細かい配慮がなされているのが見えてくる。ゲームの難易度は「戦力の集中」「初期配置」「ユニットの移動位置」など、SLGのセオリーを知っている人なら、最後まで一度もゲームオーバーになることなくクリアできるぐらいのレベルになっているが、それでも油断するとやられてしまうぐらいの難しさはちゃんと残っている。不慣れなプレイヤーだと、多分、何回かはつまずくだろうが、それでも数回繰り返しても解けないというほど難解なステージはない。このあたりのバランス感覚が絶妙なのである。



キャラクターの個性がよく出ているイベントシーン。

カルティアシステムが不完全燃焼に終ったのは残念

全般的にそつのないつくりが目立つ『レブス』だが、唯一残念なのは、アイディアの中核たるカルティア・システムが十分に機能していないことである。

カルティアは、かなりの数が設定されており、隠された組み合わせなどもあって、プレイヤーのコレクター性や探求性を大いに誘ってくれるつくりになっている。ところが、魔法はかなり役に立つのでいいとしても、戦闘において幻獣があまりに使えないため、せっかくの探求心が薄れてしまうのだ。さらにカルティアがゲーム進行に合わせて徐々に与えられるようになっているため、終盤に出てくる文字だと、ろくすっぽ使わぬうちにゲームそのものが終ってしまうのもどうも物足りない。ステージ総数二十、クリアまでの所要時間約二十時間というゲームのボリュームに比べて、カルティアの数が多すぎたのではないかと思われる。なにかひとつの組み合わせに使ったら、後はあまり使われない文字が多いのも、ちょっと寂しい。このへんは、正直、調整不足といわざるを得ないだろう。

ただ、カルティア・システムの不完全さを差し引いても、この作品が、良作であることに変わりはない。最近、システムが小難しくなりすぎてSLGを敬遠気味だった人がプレイすれば、きっと心の安らぎを覚えられることだろう。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

SLGファンで、勿論S・RPGもＯＫ。ただ、最近コンピュータのSLGにあたりがないので寂しい日々を送っている。昔、ジェネラル・サポートが出していた「鋼鉄の騎士」「激闘！　ソロモン海戦史」などの大ファン。

関連作品

タクティクス・オウガ（S・RPG）
メーカー：クエスト／機種：SFC／
価格：￥11,400／発売日：'95年10月6日
マニアによれば、SFC版が最高とのこと。「ファイアーエムブレム」と双璧をなす、S・RPGの最高峰。ジャンル自体の人気を確固たるものにした功績は大きい。他機種にも続々移植された。

レブス（S・RPG）　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年3月26日

難易度と物量の先にある新しい面白さ

「スーパーマリオ」、「ゼルダの伝説」などの人気シリーズに携わってきた宮本茂氏。氏の考えるゲームの面白さ、そしてゲームの未来の形とは何か？


任天堂　情報開発本部
情報開発部　部長　宮本茂氏

手応えの面白さを追究したい

編集部（以下編）：宮本さんが、ゲームを通して提供しようとしている面白さとは何でしょうか？

宮本茂氏（以下宮本）：僕の場合は、単純に触った手応えが嬉しいということですよね。コントローラーとかモニターを通じて、それまでの経験が存分に感じられるという。

編：それはユーザーの実生活の中での経験？

宮本：そうでしょうね。スポーツであったり怖い経験であったり。ゼルダとかも、壮大なストーリーとかいってるけど、実際はハイキングだったりする訳です（笑）。

編：そういった経験をコンピュータを通して体験させる。

宮本：もともとバーチャルなもの、ごっこ遊びっていうのはいい加減で、曖昧なルールとジャッジの中で遊んでいた。人がそれをやるんで、人間味に溢れてるんですね。そこにコンピュータが入ってくることでジャッジは正確になった。ただ、精度が高いために面白い部分もある半面、ジャッジがクール過ぎて無味乾燥になる部分もある。

a　m　o　t　o

そこはゲームを作っている人の懐の大きさによって、無味乾燥になったり豊かになったりする訳です。

編：精度という話でいえば、ハード性能の向上に伴って、以前は見せなくてもよかった部分を見せる必要性が生まれてきました。

宮本：裏側が見えることでちゃんと作らなくちゃいけない部分が単純にありますね。ただどこまでいっても100％本物と同じという風には作っていない訳です。

編：それは意図的に？

宮本：意図的に作ってないし、余程の進化があったり、作る人が完璧じゃないと作れないでしょう。そういう意味で、作る側がそこを象徴的にデフォルメしたりする訳です。

編：表現の幅が広がっても、人間の介在する部分は大きい訳ですね。

宮本：本物を作ってるんだという技術論になるし、究極の本物を作った人が勝ちということになるんでしょうけど、それはそうじゃ



ない。そしてそこに作家性や、作風というものが出てくるんですよ。

編：そういったゲームのニュアンス的な部分は、人に拠ってしまう部分なんですか？

宮本：そうですね。例えばディレクターが違うだけで随分違ってきますからね。本当に究極のものを求めたときには、時間やメモリーがいくらあっても足りないという状況になるんですが、そうなるとどこかで割り切ることになる。そうしたところにそのゲームの監督の感覚が出てきます。かたや、精度の高い方向にどんどん進んでいくのに対して、面白いもの作りっていうのはそうしたものなんだろうかっていう課題も出てきていますよね。話題になった「たまごっち」も精度が高い訳ではない。面白さの種類が違うんです。ここに注目することでもの作りがもっと豊かにならないかということが課題になっているでしょうね。

難易度の先にある新しいゲームの面白さ

編：リアルさと並んで、難易度の高さという要素が、ゲームを評価する際の基準の一つになってきているように思いますが。

宮本：難易度は、永遠の課題ですね（笑）。難易度を落として間口を広くすることと、熱狂的な、特に前作を遊んだようなユーザーを満足させることは完全に相反する問題なんですよ。両方を兼ね備えた商品を作るのがベストなんでしょうけど、そう、うまくいく訳ではない。ただ、テレビゲームというのは片手間とか暇つぶしというようによく言われるんですけれど、ほんとに片手間だったり暇つぶしだったら、こんなに長くは続かない。没頭できるからこれだけの人気が出てきたんです。その、没頭できる要素の一番大きな部分を占めてきたのが再挑戦度ということ。この再挑戦度を難易度によって高めているという商品が殆どなんですよ。そしてもう一つの柱が「先を見たい」という物量での再挑戦度。この二つを外して、本当におおらかにただやっていることが楽しいという再挑戦度の高さを持っているものが今まであったかというと、僕らもずっとそれを目指してきてるんですけど、そんなに無かったですよね。ただこの二つを否定するのは簡単なんですけど、これがあったからゲームというのはここまで育ったのに、否定するだけでいいのっていう風に思うわけです。ただ、それを否定したところにいかないと新しいものができないという現状もあって。よく考えている人にとってこれはジレンマですよね、僕らもずっと課題ですよ。

S h i g e r u M i y

編：それでは宮本さんが考える理想のゲームとは。

宮本：これは、すごくはっきりしてますよ。かつてやったことが無いものなんです。だから、具体的に説明できないんです。それが言葉で説明できれば作ってますよっていうことで。それを求めているというスタンスが大事なんですけど、さっきの再挑戦度であるとか物量であるとかっていうところに、仕事のほとんどが支配されていくところが問題なんでしょうね。

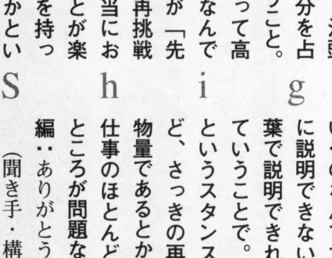
編：ありがとうございました。

（聞き手・構成：編集部　古庄）

N64期待の新作 ゼルダの伝説

「ゼルダの伝説」が64でリリースされる。それも64DDで。というニュースを聞いて、いやがおうにも期待は高まったのだが、メディアがROMに変更され、リリース時期も発売が発表されてから延期に継ぐ延期。現在発売時期は今年の秋頃とアナウンスされている。N64の置かれている状況を考えれば少しでも早いリリースが望まれていることは間違いないが、今は完成度を高める為の長い道のりを進んでいるのだろう。

宮本氏がいうところの「ハイキング」は、一体私たちに何を見せてくれるのだろうか。今は黙って待つしかない。



パズル的な謎解き要素は３Ｄでどのように表現されるのか

ネオ アトラス

批評
●レビュアー　編集部　松平
●プレイ時間
150時間以上（現在継続中）

「我、新大陸ヲ発見セリ…」。無限に変容する羊皮紙の地図。

発売当時、高い自由度が話題となった『アトラス』が、本質部分は変わらず、遊び易さを格段に向上させて、装いも新たに帰ってきた。

人間は長い歴史の中で多種多様な娯楽を生み出してきた。その中でも重要なのは、ストーリーテリングに包含される「世界の分析」と「再構築」という作業ではないだろうか。神話からSFにいたるまで、この世の在り方を解析することは人の心を刺激し続けてきた。そんな構造をゲームで展開したのが『ネオ アトラス』である。

7年前にPCゲームとして発売されたオリジナルを、当時の開発者がリファインした『ネオ アトラス』。しかし、今となっては新作として語った方がいいだろう。

『ネオ アトラス』の舞台は15世紀、西欧各国が競って探検船団を出した大航海時代だ。プレイヤーはポルトガル王の命で、未開の地へ提督を派遣して世界の真の姿を明らかにすることになる。しかし、『ネオ アトラス』は現在我々の頭の中で確立している世界をなぞるように展開されるわけではない。歴史シミュレーション風の味付けではあるが光栄の同系ゲームとは一線を画し、世界は史実から限りなくずれていく。

世界のルールはたったひとつ。「プレイヤーが信じたことだけが真実だ」。

『ネオ アトラス』にはストーリー性はそれほど存在しない。プレイヤーの主な仕事は船団を編成して航路を設定し、地図が完成していない（雲に覆われた部分として表現される）未開地に派遣することだ。探検に出航した船団が帰ってくると提督から航海の途中で発見したもの（陸地・怪物・海賊など）についての報告が行われる。渋く航海日誌風に語られる提督の報告に対してプレイヤーは最終的に「信じる」か「信じない」かを選ばなければならない。信じれば報告内の地形は実在のものとして確定される。信じなければいったん露わになった海岸線は「なかったこと」として再度雲に覆われる。そしてもう一回その海域を探検させると、また別の海岸線が現われることになる。貿易の都合上、海路の欲しいところが陸だった場合、容赦なく「信じない」を選び、海になるまで再航海させることが出来たりする。そうやって決定された土地にはいくつかの町があり、宝箱が存在する。東には日本風の町やそれらしい産物が出てきたりする。ただ、日本の形が九州から北海道までつながった島になるか、飛び石のように島ばかりになるかはあなたの判断しだいだ。

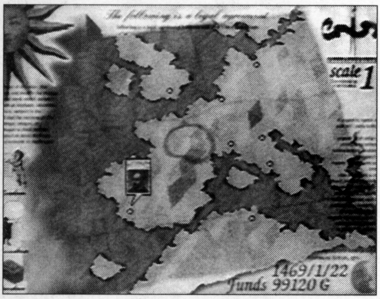
航海とは別に、探検を進める上で大きなキーポイントになるのが「うわさバルーン」という存在。フィールドにはぷかぷかとふきだしのような形の雲が漂っている。これがうわさバルーンだ。飛んでいるバルーンを見つけ出してカーソルを合わせると、さまざまなメッセージが現われる。これはイベ

ントを発生させるためのキーや謎解きの重要な手がかりであり、時には世界の形（球体説か円盤説か）を問いかけてきたりもする。たとえばこんなうわさがある。「西へ船を進めたなら世界の端から落ちてしまうであろう」。この噂についてくる二者択一の選択肢から「信じる」を選べばゲーム世界の地球は本当に平らになる。実在と観念が交錯し、プレイヤーの認知した世界だけが具現化する。『ネオ アトラス』はある種哲学的ともいえる側面も持っている。

感動を押しつけられない遊び心に満ちたゲーム

　こう書くと『アクアノートの休日』の世界探検版と思われるかもしれないがそうでもない。各地に散らばる遺跡にはさまざまな謎が隠されていて、提督に多数あるアイテムの中から関係のありそうなものを持たせて調査派遣すると物語が進む。地図を広げていくことが自由度と解放感を伴った横の探索なら、遺跡にまつわる謎解きは緊張感と好奇心に満ちた縦の探究であり、『ネオ アトラス』は両者の重層的な面白さの上になりたっている。航海に飽きたら調査派遣。そんなことをやっているとやめ時が見つからなかったりする。

　貿易の存在もユニークだ。それぞれの町には特産品が設定されており、バーター取り引きの仲介をすることで利益が得られるが、特定の産物同士を貿易することで副産物が発生する。たとえばカカオとサトウキビを貿易するとチョコレートが出来る。さらにチョコレートとシナモンの交換で得られるシナモンチョコレートは、高価な産物になる。『マリーのアトリエ』を連想させるこのシステム、うまく回せば完璧な貿易網を作ることも可能だ。しかし、数年すればどんな貿易網も在庫が枯渇して無効になるのも、妙に味がある。貿易で儲けた資金で高性能の船を買えば、効率的に探検が行える。メモリーカードを6ブロック食うためにセーブ・ロードが重い以外は至ってプレイしやすいし、謎解きは相当挑戦的だが、噂できっちり手がかりが提示されるので解きがいがある。



古地図風のフィールド上で展開される冒険。

　思考型ゲームの醍醐味といえばロムの中でレゴブロックのようにばらばらになった世界とストーリーを、自分の手で再構築することではないかと思う。『ネオ アトラス』は、昔読んだイギリスの香り高き児童文学（スティーブンスンの『宝島』やアーサー・ランサム全集）のように優雅なロマンに彩られているのに、児童文学にはそぐわないような麻薬性を秘めている。それは、再構築される世界が魅力的ということに尽きるからではないだろうか。各地で発見される宝物は制作者の洒落心でいっぱいだ。ジパングでは貴族に「チョンマゲ」をプレゼントされ、装備すると人徳が上がる。しかも航海日誌で船乗り達に笑われるというおまけつき。オーストラリア近辺には「タイガーホール」があって「虎仮面」と「鬼仮面」が世界一決定戦を開催していたりする。作っている側が楽しんでいるし、遊ぶ側もマイペースなプレイを満喫出来る。面白さの押し売りではない、作り手と遊び手の対等な関係が『ネオ アトラス』では築かれていて、良いゲームとはどんなものであるか教えてくれる。

　船乗り達が愛好するラム酒のように凝縮された時間がここにある。

PROFILE

編集部　松平

生粋のＳＬＧ者。『ネオ アトラス』は既に何時間やったかもこれから何ヶ月続くかも定かではない。あと、今回書けなかったけど『ブリガンダイン』もいい。キャラ育成と戦術、戦略と美男美女が手堅くまとまっている。

関連作品

大航海時代Ⅱ（ＳＬＧ）
メーカー：光栄／機種：ＳＦＣ／
価格：￥11,800／発売日：'94年2月25日
16世紀初めのヨーロッパを舞台に、６人のキャラから主人公を選んで世界の海を航海する。彼らには独自の目的（敵討ち・地図の作成等）があるのはフリーシナリオRPG風。

ネオ アトラス（新世界発見ＳＬＧ）　メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年2月26日

批評
●レビュアー　加藤サイ九郎
●プレイ時間　20時間

「ごっこ遊び」の決定版 キャラクターゲームの進化の形

ガンダム世界の設定を全てゲームに取り込んだ「ギレンの野望」はキャラクターゲームの成熟した形をみせてくれた作品であった。

「ガンダム」における共有感の提示

コミックやアニメーションのキャラクターの2次使用による商業展開、いわゆるキャラクタービジネスは大きく変質し、現在キャラクター使用による商業展開には確固として訴求対象の2極分化の構造がなされている。この手のマーチャンダイジングというものは'60年代から既に確立しており、訴求対象となるのはあくまで当時の対象年齢層である「子供」をターゲットとしてきたが、この20年間で大きく変わってきたのは当時子供であった消費者がその頃熱中していたキャラクターを10数年を経て消費者が成人した後に再評価し、再び市場が形成されてゆく構造が発生したということだ。これは当時の消費者のなかから今度は発信者が生まれ、当時の感動を共有する「同志」に向けて、現在の成熟した感性と、当時に対する多少の美化を乗せて優れた商品を発信してゆくというパターンであり、それが現在の「オタクビジネス」の主幹概念として、玩具・出版・映像・あらゆるメディアにおいて販売実績を確立している。現在は20代〜30代が中心の所謂ウルトラマン、仮面ライダー世代と呼ばれるように、'70年代のキャラクターなどが再評価され各メディアにおいて高い商品価値を与えているが、ことゲーム分野でダントツのシェアを確立しているのは「機動戦士ガンダム」だろう。キャラクターとしては'80年代に分類されるこの作品は当時の対象年齢層はファミコンの登場とリンクしており、またそのガンダムブーム、ファミコンブームを体験した世代がゲームクリエイターとなり、現在のゲームシーンを支えている。「ギレンの野望」は、まさにそうした市場が形成された結果生まれた多くのキャラクターゲームの中で、一つの成果と呼ぶべき作品に仕上がっている。この作品は、'78年にオンエアされ劇場版にもなった初代ガンダムのストーリー設定の「一年戦争」を舞台にした戦略シミュレーションゲームで、如何にもガンダム世代のシンパシーによってパッケージングされており、初代ガンダムの設定から後に補完されるシリーズから出版やプラモデル、ゲームなど別のメディアから登場



アニメではありえない「ギレン」ならではの1シーン。

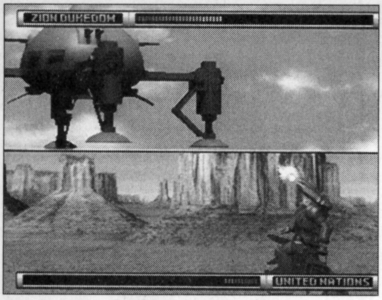


したキャラクターや設定も付け加え、現段階でのガンダムゲームの決定版とも呼べる内容になっている。

想像力を喚起させるキャラクターゲーム

この作品の特筆すべき点は、既存のキャラクターゲームの枠を超えて「ここまでやるようになったのか」と言わせるほど内容が「成熟」していることだ。版権元の管理のもとにストーリーや設定、システムを制限され原作の2番煎じ的な内容に陥りがちな中、このゲームが非常にクールなのはガンダムの世界観をグローバルな視点に徹しきっていることだ。一年戦争の「史実」のみを背景としてプレイヤーは、原作の主人公側である連邦軍、敵側であるジオン軍どちらでも選択でき、原作のストーリー展開を破壊してでも最終目的である自軍の勝利を収めれば良いという内容である。もちろん原作のストーリーにのっとったイベントも存在するが、制作者が現在までのあらゆる〈ガンダムの資産〉を活用しユニットやゲーム設定をデリケートに用意することでプレイヤーは「If」の世界を体験できキャラクターゲームが持つ足かせを絶妙に解き放つことに成功している。「ギレンの野望」というタイトルからも想像されるように、このゲームは原作の主人公、脇役や殆ど知られていないマニアックなキャラクター全てを平等に扱っている。このあたりで本作品は訴求対象的にもシステム的にもバンプレストの「スーパーロボット大戦」との比較がなされてしまうが、ことゲーム展開の懐の広さというか、これはキャラクターゲームとしてどちらが優れているのか結論はだせないが、如何に「ごっこ遊び」に徹しきれるかという点において本作品とは別の価値判断が要求される。「ロボット大戦」は、あの雑多なキャラクターを一つの世界観に強制的にまとめ上げることで、ゲームを破綻させないようにしているが、そのためキャラクターやシナリオ展開が自由度を制限しプレイヤーは個々のキャラクターに対し客観的な視点を与えることとなる。この傾向はストーリー重視のRPGでも言えることだが、ゲームの送り手が饒舌であればあるほどプレイヤーの想像の幅を狭くしてしまっていることはまた事実だ。本作品のキャラクターは「ロボット大戦」のキャラクターのように、現在のおかれた状況を饒舌に語ろうとせず、短期的な状況に対して、いかにもそのキャラが言いそうなセリフが最小限用意してあるだけだ。アニメの主人公であったアムロも巨大な戦争の中の単なる一兵卒として扱うことにより、かえってよりプレイヤーはキャラクターに想像力が喚起させられ、より深くゲームの世界に浸りきることが可能となっている。我々は一年戦争という箱庭でどのキャラクターも演じられる「ガンダムごっこ」に浸りきることが可能となり、あのガンダムブームを体験した今の世代がようやく20年を経てゲームというメディアで「ガンダムワールド」を再評価どころか補完をしはじめたということを大きく評価したい。

今後このような市場が熟成の一途を辿れるのかは優れた作品の登場に期待するのであるが、現在の10代の彼らは今から10年後に社会に出て送り手となった時、何を再評価しユーザーに発信してゆくのだろうか。



やはり、思い入れあるモビルスーツを使いたい。

PROFILE

加藤サイ九郎（かとう・さいくろう）

1968年生まれ。ゲームプロデューサー。あのサイエンスエンタティナー飛鳥昭雄氏よりなんとなく公認を受け史上3人目のサイ九郎となる。今度からサイ九郎V3と名乗ろうか真剣に検討中。

関連作品

スーパーロボット対戦F～完結編～（S・RPG）
メーカー：バンプレスト／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月23日

ファミコン時代から続く「スーパーロボット対戦」シリーズ最新作。ロボットアニメ世代の心をつかんで離さない人気作品。新たに「伝説巨人イデオン」が登場。

機動戦士ガンダム　ギレンの野望（SLG）　メーカー：バンダイ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月29日

スーパーロボット大戦F完結編

批評 ●レビュアー　南敏久　●プレイ時間　90時間

固定層に支えられた「スパロボ」そこに甘えはないか

様々なプラットフォームでリリースされ人気を誇る「スパロボ」シリーズ。確実な売り上げを見込めるタイトルではあるが、そこに頼り切った制作姿勢は問題ではないか。

対象を明確に意識した作品制作

小学生時代にガンプラブームの波をモロに被り、名古屋テレビ制作の土曜午後5時放送の一連のシリーズ（ザンボット3とかザブングルとか）は当然チェック、マジンガー等のダイナミック・プロ系の作品も再放送で見てました。が、最近の作品（OVAやガンダムW、X等）はほとんど見ていないし、「○×ロボ何話の誰それのセリフが…」とかいった濃い話題にはとてもじゃないけどついていけません。そんな浅いロボアニメ好きが初めてに近い状態で「スーパーロボット大戦F」をプレイした感想、という事を念頭においた上で以下の文章は読んでいただきたい。より深いマニアのユーザーや、このシリーズを遊び尽くしているプレイヤーとは、当然受ける印象が大きく違ってくるからである。

イメージと現実のギャップの大きさ

何より一番最初に感じた事は、「スーパーロボット」のくせに弱っちい、という事だ。昔見た番組中では無敵に近かったマジンガーやゲッターたちが、一般兵士の乗ったB級ヘビーメタルなんかにボコボコに撃墜されてしまう。鉄壁を誇るATフィールドを持つエヴァンゲリオンでさえ変なガンダムのビーム砲一発で撃沈されてトホホ、となる。カタい上に数の多い的にチクチクとダメージを与えて戦っていく様には「スーパーロボット」という言葉の響きのもつ豪快さが全く感じられず、何やらチマチマしたセコイ印象を受けてしまう（そのくせリョウや甲児くんのことだからセリフだけはやたらイキオイが良くて妙な感じだ）。敵と対等に戦っていくためにはお金を貯めてロボ本体や武器を改造していかなければならないのだがそのユニット数と各パラメータの多さから何をどれだけ改造すればこの先有利に戦えるのかさっぱりわからない。戦闘中にも敵がいきなり倍近く増援されたり、最後に一気に倒そうと思ってたボスキャラが突然撤退してしまったりと攻略本や雑誌の攻略記事などで全てを「知っている」状態でないととてもじゃないが楽しく遊ぶことができないように思えるのだ（イベ



何故、発進シーンだけが実際のアニメに…。

スーパーロボット大戦F (SLG)　メーカー：バンプレスト／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年9月25日

ント等も「ファンならニヤリとする」が多すぎる）。ガイドに頼らなければリセット＆リトライを繰りかえして進めていく事になるのだが、プレイ時間の異様な長さがヤル気を萎えさせる。前述した敵のカタさもある（特にヘビーメタルや異星人のメカの固さは尋常じゃない）が、戦闘中全てのセリフが当時の声優によるフルボイスで再現されている事も原因の一つだ。本当にどうでもいいセリフまでしゃべるのでそれが連続してくるとわずか1、2秒の読み込み時間まで気に障ってくる。例えばここ一番の大技のときだけ声を入れるとか（これなら読み込み時間すら「タメ」の演出として有効になる）、せめてセリフや戦闘アニメのON／OFF機能など取り入れるとかしてくれればずっと快適に遊ぶことが出来たと思うのだが。一つのマップをクリアするのに、一時間どころか二時間近くかかってしまう上に詰まってしまってやり直しというのはあまりに辛すぎる（話はズレるが今回ロボットの発進シーン等に実際のアニメをムービーとして使用しているのだが、普段のゲーム画面とのギャップが大きくて成功しているようには思えない。SFC版のようにドット絵で再現してくれた方が雰囲気としては合致しているようだ。実際Gガンダムのシャイニングフィンガーのカッコ良さにはマジで鳥肌立ちました）。

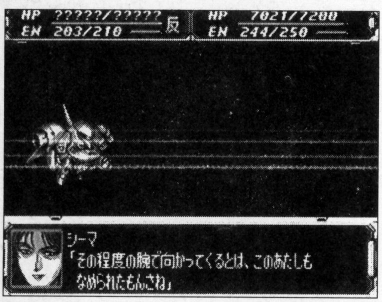
これほどマニアックな層に支えられているシリーズも珍しいと思う。初心者向けに各部を簡略化し、より開けたイメージを打ち出した場合、今までの固定ファンからはそっぽを向かれてしまうかもしれない。しかし常にギリギリの、余りにストイックなプレイを強いるこのゲームは新規のユーザーにはとても入り込めない世界だ。懐の深さというか、遊びのハバというか、良い意味でのアバウトさがこのゲームには足りない気がする。ある意味「サターン」というハードの現状の象徴と見ることもできるのだが。

スーパーロボット大戦Fを巡る問題点

バンダイが版権を持つキャラクターのみが登場できると誰もが考えていた「スーパーロボット大戦」シリーズだったが、セガ・バンダイ合併効果か、スパロボにエヴァンゲリオンが登場！　おまけにスパロボに入れるのは反則だと思われたイデオンまで登場するなんて！　と発売前には誰もが期待していた。だが発売前に前後編に分けられるというアナウンスがおこなわれ、更にはこの「F」にはイデオンも出ないというおまけ付き。

それでもソフトの方は好調な売り上げを記録し、サターン＝セガマニア達の「スパロボ」に対する渇望の情を十分に感じることができたのだった。しかしこの話には更に続きがあった。あるゲーム関係者は「すぐには買わない方がいい」と語っていたが、それを裏付けるように「F」にはバグが続出してしまった。ゲーム批評読者の中には、「CD－ROMを交換したら、バグが直っていない同じCD－ROMを送られた」という方もいたようだ。また、「僕らにデバッグやらせる気なのか。お金払ってるのに」という読者もいた。

なぜ前後編に分けたのか。なぜバグが続出してしまったのか。そこまで急いでソフトをリリースされることよりも完全な形でゲームを遊びたいと、少なくともユーザーは考えていると思うが。（編集部　古庄）



シミュレーションゲームとしての練り込みに不満が残る。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

造形助手＆怪獣博士。ゲーム歴13年。アニメ番組よりも実写特撮の方が得意分野。日に日に選ぶゲームの本数は減る一方。パッと遊べてパッとやめられるゲームが好き。最近少ないよね。そういうのって。

関連作品

スーパーロボット大戦（SLG）
メーカー：バンプレスト／機種：ゲームボーイ／価格：￥3,980／発売日：'91年4月20日

最初のスパロボはGBで登場した。登場するのはガンダム、マジンガー、ゲッターの3チーム。対戦ケーブルを使った2P対戦も可能だった。同'91年年末にはファミコンで「第2次～」がリリース。

スーパーロボット大戦F～完結編～（SLG）　メーカー：バンプレスト／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月23日

大作の陰に隠れた花たちよ 月見草ソフト小集合 その2



ブレインデッド13

ジャンル：A・ACT／メーカー：ココナッツジャパンエンターテイメント／機種：セガサターン・プレイステーション／価格：¥6500・¥6800／発売日：'96年10月10日・'96年11月18日

マッドサイエンティストの屋敷にノコノコ呼び出された配線工が、そこから脱出する大冒険を描いた世にもくだらない全編フルアニメーション感動巨編。

かつてのLDゲーム（例：タイムギャル）のように画面に合わせてタイミング良くボタンを押してトラップをクリアしていくという単純な内容だが、ボタンを押し間違えたり一秒でも躊躇しようものなら、即死亡。まるでアルカトラズ島からの脱出のように過酷。魔女が煮る鍋の中へ放り込まれたり、頭蓋骨をスライスされたり、マシンガンで蜂の巣にされたり……そりゃあもう愉快痛快な800万の死に様が用意されています。難易度は超高いが馬鹿馬鹿しさフルスロットルで最後まで突っ走ってくれるアバンギャルドなナイスゲーム。タブーを求めるキトクな貴方にお勧め。

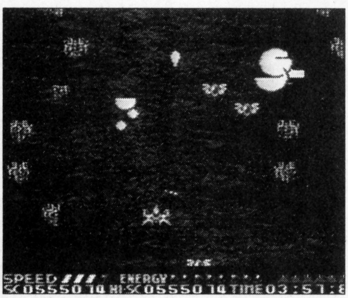

トンチキな死に様が魅力。

サマーカーニバル'92 烈火

ジャンル：STG／メーカー：ナグザット／機種：ファミリーコンピューター／価格：¥4900／発売日：'92年7月17日

「バトルモンスターズ」「プラネットジョーカー」などで有名なナグザットが発売したファミコンソフト「烈火」を紹介しましょう。'92年、ファミコン末期に発売された「烈火」は、名作「ザナック」に勝るとも劣らない超高速ハイエンドシューティングゲーム。目も眩むハイスピードスクロールの中、形すら判別できぬほど高速で突っ込んでくる敵群には唖然呆然。敵弾の速さも数も尋常ではない。対する自機はホーミングレーザーやら溜めバリア&ボンバーやらで激しく応戦。さらに背景はダブルラスターまでしてしまうという過激さ。そりゃあもう大騒ぎです。そして当然のように画面はチラツキ放題。しかしそこには「チラツキなんか知ったこっちゃねぇ。俺たちは作りたい物を作る！」という制作者の鬼のような思想が大量注入された有無を言わせぬ強力磁場が存在します。ゴッホやムンクの絵のような、見る者を黙らせる「凄み」を感じます。

　シューティングゲームを形容する時「バリバリの」という表現が用いられますが、本作品こそ正に「ザ・ベスト・オブ・バリバリ」のシューティングゲーム。プレイしたすべての人間が爽快感と高揚感の桃源郷へと導かれることでしょう。ちなみに、この「烈火」の制作者は、後に多くのシューターたちを狂乱させた「バトルガレッガ」を制作しています。そう、「バトルガレッガ」は「烈火」の続編だったのである（？）！



裏面では更なる猛攻が待っている。

立体パズルの超新星、登場



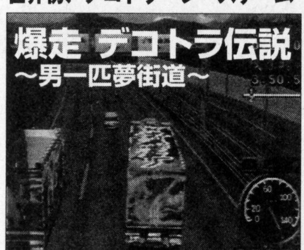
「賽は投げられた」という言葉に代表されるように、昔からサイコロとは不確定性・偶然性の象徴だった。しかしサイコロそのものを見てみると、それ自体は意外と論理的な存在であることがわかる。立方体の各面に六つの数字。出た目に裏の目を足すとかならず合計が七になる。このことに注目し、サイコロという存在を理論的なパズルゲームに持ちこんだのが、まずこのソフトの冴えたところだ。

画面上を徐々に埋めつくしていくサイコロたち。それを四方八方に転がして、目と同じ数だけ並べると、サイコロは光とともに地中に沈んで消えはじめる。そこへさらに同じ目をくっつけると連鎖になり、「1」の目をくっつけると画面中の「1」を一気に消すことができるという仕組み。はじめのうちは狙った目がなかなか出せずとまどうが、三つの面の目がわかれば残り全面の目の位置もわかるというサイコロの特性を把握するにつれ、次第にこれが『テトリス』とも『I.Q』ともまた違う、きわめて斬新なパズルゲームであることがわかってくる。見た目だけではなく実際に三次元的な思考が要求されるのだ。ブロックの色や形を組みあわせるパズルと違って、「消し方」が何通りもあるため所謂「ハマり」が起きない柔軟性も立体であるが故。立体であることをここまで活かしたパズルは、おそらくルービックキューブやテンビリオン以来であろう。しかもこれはあくまで、モニターの上だからこそ実現可能なゲームなのである。

このあまりにも完成されているがゆえ地味なものにもなりかねなかったゲームを救い、逆により魅力的なものにしているのが可愛らしい目キャラ。連鎖をどんどん続けていくに従い、狂喜してはしゃぎだすその姿は実にキュートで、大勢のユーザーをひきつけるきっかけとなるだろう。サイコロを転がす際のシャープで硬質な感触もクセになる。恐るべきソフトだ。

期待のおもしろ新作ソフト
IMPRESSION

世界初、デコトラ・レースゲーム



トラッカーというのは度胸が命の商売だ。時間内に目的地まで積荷を届けるためには、ちゃちな一般車などに邪魔されちゃいられない。ギンギンのデコレーションで周囲を威圧しまくり、アクセルは常に床まで踏みこみっ放し。だが派手なトラックで歌舞く以上は、同業者に煽られたら喧嘩上等。交通法規を破ろうがなにしようが、てめえのバックミラーからそいつを消し去るまでは決して停まっちゃならないのである。あの山本譲二も名曲「夢街道」の中で、トラック運送業のことを「男度胸のころがし稼業」と歌っているくらいだ。

だがそんなトラック野郎どもよりも凄いクソ度胸を見せてくれたのが、ヒューマン。なにを隠そう、そんな彼らの世界を完全ゲーム化してしまったのだ。プレイヤーはデコレーション・トラック、所謂「デコトラ」の運転手になり、全国を股にかけて爆走する。そこで展開されるのはまさに前述のようなトラック野郎たちの熱き世界。トロトロした一般車を「殺されたいんか！」と怒鳴りつけ、同業者とは意地と車体のぶつかり合いを演じる。さらにはBGMに演歌がかかったり、デュアルショックでワッパ（ハンドル）の震えを体感できたりと、一時が万事この調子。デコレーション・パーツの異常なまでの充実ぶりには菅原文太もびっくりだ。実際のゲーム部分が大して出来がいいわけでもないのに、ついつい熱くなってしまうのは、ゲーム全体から漂うある種の凄みにこちらがアテられてしまうからか。

だが、この凄みさえあればゲーム性がイマイチでも充分遊び手を楽しませられる、と考えたヒューマンは偉い。これは決して「暴走」などではなく、確信犯の仕業である。ならばこっちもそれに乗っかって、くわえ煙草にしかめっ面でプレイしたいものだ。まさに「完成度の高いバカゲー」と言えよう。

（担当／編集部・小野塚）

●XI［sai］（A・PZG） メーカー：ソニー・コンピュータエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'98年6月18日予定 ●爆走 デコトラ伝説～男一匹夢街道～（アートトラック3Dレース） メーカー:ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月25日予定

ゲームの面白さと脳内麻薬

ゲーマーの脳の仕組みを探る ゲーム批評編集部科学班!!

ゲームの「面白さ」とはなんなのだろう？　いや、それよりもまず、そもそも人間にとって「面白さ」とはなんなのだろう？　我々ゲーム批評編集部科学班はこの疑問を生理学的見地から解明すべく立ちあがった。そして数々の調査をおこなう中、まず明らかになったのが、「面白さ」は人間の脳内で発生する「脳内麻薬」によって生まれる、という驚くべき事実であった。

脳内麻薬――それは脳の中のある部位が刺激を受けた際、そこから放出される特殊な物質のことである。文献によれば、脳内麻薬の主たるものはノルアドレナリン・ドーパミン・セロトニンの3種。これらの物質が脳に作用することによって、人間は「面白さ」の感覚を得るのだという。このように述べるとまるで、以上の物質が脳に浸透して働くかのようなイメージをもたれるかも知れないが、それは違う。これらの物質は脳内の神経と神経のあいだに発生し、そこで作用するのだ（ちなみに脳内麻薬のひとつとしてよく「エンドルフィン」の名が挙げられるが、これは痛みを抑える等、抑制的な作用をする物質。以前、私は渋谷の駅前で足の骨を折り、痛みはじめる前に病院まで猛ダッシュ、怪我を悪化させた経験があるが、そういった一時の無痛状態を生みだす物質なのである！）。

だが、ここで我々の前に新たな疑問が立ちふさがった。一体なぜ、ゲームをプレイすることによってこれらの物質が分泌されるのか？　ある識者によれば、この場合「リワード」という考え方が有効だという。リワード、つまり報酬である。脳にある簡単な目的を与えてやると、それを達成した際、報酬としてドーパミンが得られるというのだ。なるほど！　もしかしたらRPG等のレベルアップの快感というのはこんなところに原因があるのかも知れない。目を見交わし、うなずきあう我々だった。

衝撃！快感領域がゲームにハマる

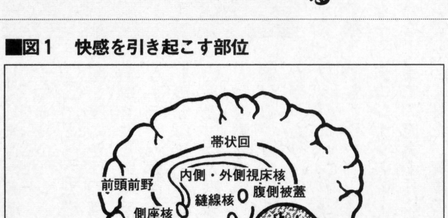
更なる詳細究明のために、つづいて我々は浜松医科大学教授・高田明和氏との接触を試みた。すると氏は意外にも快く応じてくれ、自身の研究棟に来るよう我々に指示。途中誤って動物実験棟に迷いこむなど危険な目にあいながらも、ついに我々は氏との面会に成功した。氏は次のように語った。

「ゲームのような光の刺激や物の動き、音、あるいは動かしている手の感覚というのは、すべて神経に影響を与えます。神経というのは刺激してやればやるほど、そこの活動が高まる仕組みになっている。そうすると脳の中にある快感領域が、脳内麻薬を分泌しだすのです」

快感領域。それは一体いかなるものなのであろうか？　我々の目の前に、ある図がさしだされる。

「これが快感領域、つまり人間が快感を感じる部位です（図1）。こ

■図1　快感を引き起こす部位



イラスト：宮原美香



こは本能的な器官でもありまして、本能の強い小動物、たとえばネズミなどはこの部位が脳全体の実に35％を占めている。ここに電極を通して刺激すると、脳内麻薬が分泌され、ネズミは非常な快感を得る。自分で電流のスイッチを入れられるようにしてやると、餌を食べるのも忘れて一日五千回も押すくらいです。昔『ドラクエ』がブームになった頃、寝食を忘れて遊んだ、などという話をよく聞きましたが、それはちょうどこんな塩梅になっていたというわけです」。

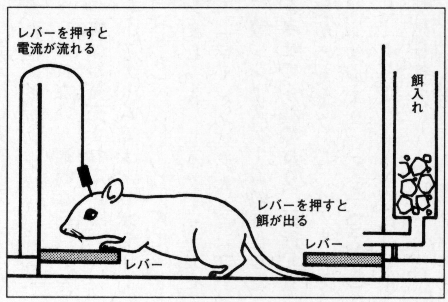
白黒反転、我々は驚愕の事実に目を見張った。なんということであろう、いわゆる「ハマり」の状態は図2のようなものだったのだ！

連コイン！その時脳は……

その日の夕方、我々は高田教授に教えられた様々な脳内麻薬の働きを実地に検証すべく、とある市内のゲームセンターに向かった。売れないエレメカ筐体の陰からのぞくと、学生やら会社帰りのサラリーマンやらで対戦格闘コーナーがいつもの賑わいを見せており、その熱気がこちらまで伝わってくる。

教授によれば、こういった争いの場で分泌されるのがノルアドレナリンであるという。ノルアドレナリンには交感神経を刺激し、人間の反射神経を高める作用がある。みな対戦に黙々とうちこんではいるが、脳の中ではこの物質が漲っているはずだ。ムンムンする熱気にそれを確信する我々科学班一同。

■図2　ラットの自己刺激



と、いま、腹立たしげに席を立ったサラリーマンがひとり。苦々しげな表情をみると、どうやら手ひどく負かされたようである。その向かいには勝利者の学生。悦に入ってレバーをグルグル回しているのは、いましがたの勝利によって多量のドーパミンが出てきたからに違いない。ドーパミンはひとを高揚させる働きをもつ活性化物質なのである！我々はドーパミンの彼に注目し、そのまましばし観察を続けた。かなりの腕前らしく順調に勝ち抜きを続けてゆく。我々は目配せをしあう。そろそろセロトニンの濃度が増してきている頃だ。セロトニン、これはトリプトファンというアミノ酸から作られる脳内麻薬である。この物質が出てくると、ひとはイキイキした気持ちになり自分に自信が湧いてくる。そのため、より落ちついて目的を持った戦いができるようになるのだ。これが世間でいう、いわゆる「ノッた」状態であると推測される。

一方、負けがこんでいる人々の脳内では、セロトニン始めあらゆる快楽物質の濃度が下がっている。幾度となく彼に挑戦を繰りかえしているが、その度にたやすくひねられ、あまり勝ち目はなさそうだ。相手と自分との間に、実力的な隔たりがずいぶんあることに気づいていない様子で、まるで意地になったように連コインを続けている。実はこれにも生理学的な理由がある。セロトニンの濃度が極端に少なくなると、ひとは衝動的な暴力を起こしやすくなる。つまり向こう見ずになってしまうのである。セロトニンの濃度が強い学生とそんな彼らとでは、生理学的にはもはや勝敗は決していると言ってよいだろう。ちなみにサル山のボスを調べると、その脳内のセロトニン濃度は他のどのサルよりも高いという……。

かくもゲームと関わりあいの深い脳内麻薬。とにかく脳内麻薬を分泌させてくれればくれるほど、それが「面白い」ゲームであることは間違いなさそうだ。実地研究に充分な手ごたえを感じ、我々はゲームセンターを後にした。

（科学班・小野塚）

今回の調査では浜松医科大学教授・高田明和氏にご協力いただいた。氏の専攻は生理学。1991年にポーランドのビアリストク医科大学より名誉博士号を受けた、とっても偉い人。著書に『脳内麻薬の真実』『死ぬときに見る光景』（ＰＨＰ研究所）など。



アーケードで人気のある、面白いと言われるゲーム、その傾向



現在、ゲームセンターで評判が高まってきている大型筐体、また、依然高い人気を誇る対戦ゲーム。アーケードならではの作品群の現状を探る。

斬新な面白さをもつ大型筐体

ゲームセンターには数多くのジャンルのタイトルが並んでいる。以前、ハードゲーマーが中心だった客層も、ここ数年のプリント倶楽部や画期的なアイディアが光る大型筐体ゲームによって、客層が拡大している傾向にある。これに貢献している代表的なものは、「電車でGO!」（タイトー）や「ビートマニア」（コナミ）だろう。電車シミュレータゲームとDJシミュレータゲーム、どちらも今までにない新機軸のゲームである。最近になって両作品とも続編が発売され、評判も高い（図①大型筐体インカム推移表参照）。

また他の既存のジャンルでは、道から外れない王道的な面白さを持つ作品が発売されている。レースゲームでは「セガラリー2」（セガ）、「ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ」（セガ）、「レーシングジャム」（コナミ）等、レースゲームの進化した形をみせてくれており、最近元気の無かったアクションゲームでも、「メタルスラッグ2」（SNK）など、よく作り込まれた良質の作品が見られる。

アーケードの中心対戦ゲーム

だが、これら数多いアーケードゲームの中で、最も人気の高いジャンルはやはり対戦ゲームだ。

図②のビデオゲームインカム推移表においても、高いインカムを稼いでいるのは「バーチャストライカー2」（セガ）をはじめ、全て対戦ゲームである。図①の大型筐体インカム推移表と比べてみても、そのインカム数に大きな隔たりがあり、アーケードシーンにおける対戦ゲームの占める割合は大きい。

中でも「鉄拳3」（ナムコ）は'97年3月に発売されてから現在まで高インカムを稼ぎ続けており、この3月にプレイステーションに移植されたヒット作品だ。カプコン、SNKといった対戦格闘の老舗も絶えることなく新作を送り出している。

またインカム推移表にはまだ挙がってきていないが、前作では派手な演出と爽快感がウリだった「ファイティングバイパーズ2」（セガ）、受け入れられなかった前作のシステムを大きく変更した「スターグラディエイター2」（カプコン）、「ストリートファイター

図1 大型匡体 インカム推移表

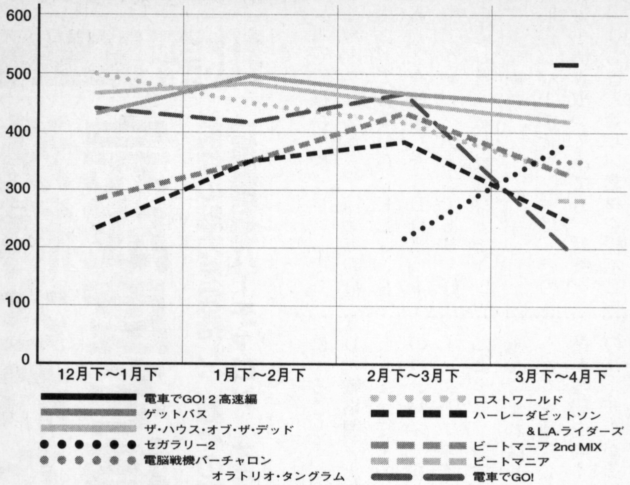
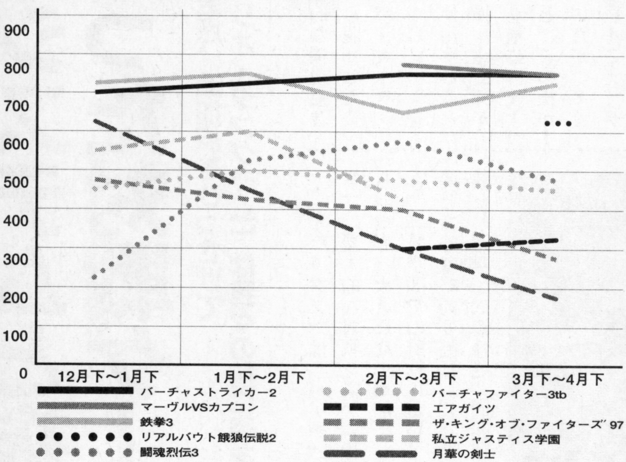


図2 ビデオゲーム インカム推移表



コインジャーナル'98／2〜'98／5号から各タイトルを転載。全国の取材協力ロケ50店舗のインカム順位から集計。

EX2」（アリカ／カプコン）等、続編ものにも注目作品が多い。この他にも「ファイティング武術2nd」（コナミ）、「バトルトライスト」（コナミ）、「堕落天使」（彩京）が今年になって発売されており、発売予定のタイトルも「ストリートファイターZERO3」（カプコン）、「サイキックフォース2012」（タイトー）等、数多い。

'91年の「ストリートファイターⅡ」に始まり、'94年の「バーチャファイター2」でピークをむかえた対戦格闘ゲーム。そのブームも過ぎて久しいが、今でも多くのタイトルが供給されている。続編制作等の理由もあって基板の回転は速く、一つの対戦格闘ゲームの寿命が短くなってはいる。しかしコンピュータとではなく、対戦という形で勝負を競う面白さは今も色あせてはいない。多くのユーザーを持ち、受け入れられている対戦格闘ゲームは高インカムを稼ぐ、アーケードの中心となっているジャンルである。

対戦ゲームの新しい流れ

このジャンルに、今までの対戦ゲームとは一線を画したゲームが、最近になっていくつか登場している。

その代表的なタイトルを挙げれば、セガの3Dロボット対戦アクション「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」や、ナムコ・ドリームファクトリー・スクウェアで開発された「トバル」シリーズの流れをくむ「エアガイツ」がある。どちらも新しい対戦格闘の提示がされた作品だ。

1ゲーム1コインで面白さを語るアーケードゲーム。注目すべきタイトルが数多くそろっている今、その代表である対戦ゲームを中心に、コンシューマゲームとは違うアーケードゲームならではの面白さに、またその問題点に眼を向けてみよう。

電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム

批評

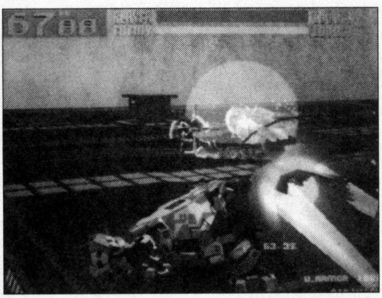
●レビュアー　ナガオカキョーイチ
●プレイ時間
500クレジット（現在継続中）

洗練されたシステムと抜きんでた完成度を持った対戦ゲームの頂点

前作の魅力を包括し、数々の変更点、追加点をひっさげて「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」は我々の前に姿を現した。

「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」はセガの最新ボードであるMODEL3・STEP2を使用した3Dロボット対戦アクションゲームであり、好評を博した「電脳戦機バーチャロン」の続編だ。

前作「バーチャロン」は、どの部分を切り取ってみても、対戦ゲームにおける新しい素材を提示した作品だった。MODEL2基板を2枚使用することで同じ画面で対戦するのではなく、それぞれキャラクターの後方視点をモニターに映し出し、空間の奥行きを意識させたこと。その奥行きある広い3D空間を対戦フィールドに設定し、その中を自在に動き回るようにすることで、直線的な横視点3D対戦格闘ゲームから脱却したこと。また従来の1レバー数ボタンのコンパネでなく二本のレバーをインターフェイスに使用することによって、感覚的な操作感（弾が飛んでくればレバーを横に倒すような）を重視したこと。この操作系が敷居を高くしていたが、多くのユーザーがその敷居をこえてゲームから離れなかったために長期にわたってインカムを維持し、その人気は衰えなかった。「バーチャロン」は二年以上にわたり遊び続けたユーザーに「骨までしゃぶられた」ゲームであり、「オラ・タン」はこうしたユーザーに待ち望まれていた作品なのである。



「オラ・タン」から導入された新攻撃方法「スライディングショット」。

「オラ・タン」は「バーチャロン」の基本的な対戦システムは残しつつも、大きな変更が加えられた。3D空間での対戦において必要となる戦略的要因は、移動能力、敵との距離、武器性能、周囲状況など数多くあるが、これに多くの新システムが加わったのである。キャラクターの装甲における跳弾能力を数値化した「Vアーマー」。また移動能力では「バーティカルターン」や「空中ダッシュ」と行動に幅が広がり、より3D空間を自由に動けるようになった。攻撃方法も、性能変化する「ターボショット」や「スライディングショット」等、対戦において使い分けを必要とし基本武器もそれぞれより個性付けされた。これらの新システムにより、対戦におけるペースがスピードアップし障害物に隠れたり距離をあけることが安全でなくなった。より緊張感ある対戦が可能になり、局面ごとの選択肢

が爆発的に増加したのである。この豊富な選択肢こそが「オラ・タン」の「バーチャロン」とは違う新しい魅力を物語っている。

豊富な選択肢からくる自由度

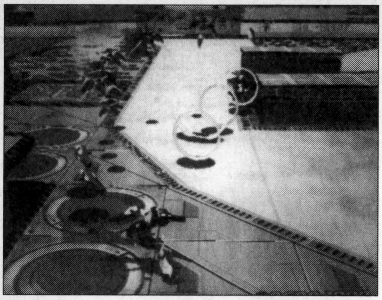
「バーチャロン」シリーズに共通する面白さとは、対戦における局面での行動の自由度の高さだ。しかし「バーチャロン」と「オラ・タン」ではこの自由度の意味が変わってくる。

「バーチャロン」における自由度を考えてみたとき、それは、攻撃の当て方ひとつとっても、3D空間を意識して有効地点に位置取り、そして攻撃するという創造力を必要とする自由度であり、またその選択を行動に移すには練習を伴う技術力を必要とした。上達してからわかる、非常にストイックな面白さを「バーチャロン」はもっていたのである。

これに対し「オラ・タン」の自由度は、まさに前述した通り新システムが生み出す豊富な選択肢からくる自由度である。同じく攻撃の当て方を考えてみても、発展した移動方法と性能の良い攻撃方法を選ぶことができるため、「バーチャロン」ほど創造力を必要とせず練習を伴う技術力も必要としない。「バーチャロン」でユーザーが高い敷居を乗り越えた後に楽しむことのできた自由度の高さからくる面白さを、豊富な選択肢でより多くの人に面白さを知ってもらったのである。しかしこれは「オラ・タン」が技術力を必要とせず、ストイック的な面白さがないということではない。もちろん豊富な選択肢を有効に使えるようになるには練習を伴うものであり、今後ユーザーの移動能力などの対戦レベルが向上したとき、「オラ・タン」が用意した選択肢だけでは足りなくなって、創造性を要求されるのは明白なことである。つまり「オラ・タン」は「バーチャロン」を見事に包括した面白さを持っているのである。

「オラ・タン」がもつ豊富な選択肢は、「バーチャロン」で主流となった勝負に最適化したストイックなプレイだけでなく、プレイヤースタイルを問わず遊ばせてくれる。MODEL3がみせる優れた画像は観るものを楽しませてくれるものだし、またDX筐体を4台繋いだ対戦台では、残り3台から、誰と対戦するか、あるいは対戦しないかが選べたり、空いている対戦席がそのままライブモニターとなって対戦模様をスポーツ番組のように中継してくれる仕様もある。こういった小さいところに、亙氏のゲームのエンターテイメント性、コミュニケーション性を考える姿勢が顔を覗かせている。

対戦ゲームとして非常に良くできた「オラ・タン」だが、ゲームを楽しむプレイ環境を整える点でいくつかの問題点があるのは残念だ。一般客層を考えていないような何も載っていないインストカードでは、せっかくのゲームが遊ばれない原因にもなりかねないし、発売当初の基板交換問題ではユーザーのセガへの不信感がつのって、一時は客離れが心配されていたほどである。このようなユーザーサポートには疑問点を感じるが、現在発売されている対戦ゲームの中では、抜きんでた完成度と洗練された姿で我々の前に登場した「オラ・タン」。ユーザーの対戦離れが噂されるアーケードシーンだが、こういったタイトルが続くようならばまだ先はある。



対戦を中継する「ライブモニター」もより完成度を高めて登場した。

PROFILE

ナガオカキョーイチ

1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。今、好きなアーケードは「バーチャストライカー2」「オラ・タン」などの対戦モノ。仕事が忙しくてゲームセンターにいけないのが悩みのタネ。

関連作品

電脳戦機バーチャロン（3Dロボット対戦ACG）
メーカー：セガ／機種：アーケード／
発売年度：'96年

広い3D空間の中でロボットを操る対戦アクション。対戦格闘ゲーム全盛時に登場した意欲作。操作系の難解さなどから敷居は高かったが、ユーザーには受け入れられ長期に渡り人気を保った。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（3Dロボット対戦ACG） メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

コミュニケーションツールとして ゲーム本来のあり方を…。

現在、アーケードで評判の高い「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」を送り出した、亙重郎氏に「ゲームの面白さ」について腹蔵なく話していただいた。

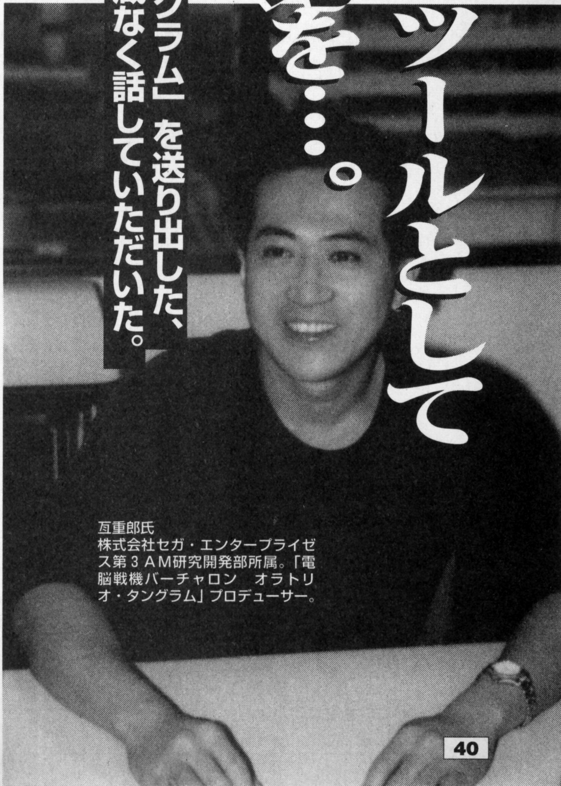
アーケードゲームの面白さとは

編集部（以下編）：「オラ・タン」をプレイさせていただいて、前作に引き続き対戦ゲームの新しい面白さの提示をされていると思うのですが、亙さんはアーケードゲームの面白さをどのように考えられているのかをお聞かせ下さい。

亙氏（以下亙）：今、ＮＢＡはプレイオフには入っているんですが、向こうの選手たちは自分たちもゲームを楽しんで、かつ観客も楽しませてくれるエンターテイメントにあふれたプレイをしてくれるんですね。実に面白く素晴らしい。こういった楽しみ方や楽しませ方って、その基本についてはアーケードゲームでも同じだと思うんです。私がゲームセンターに出入りしていた頃はシューティングゲームが全盛でした。で、自分がやるときは、一人で黙々とやりこんで最適化したプレイを延々と続けるよりは、後ろにギャラリーがいてくれた方が断然燃えたんですよね。わざと敵を発狂させて、避けまくって、ギャラリーに「オー」と言わせようとして、そっちに気

t a r i

がいきすぎて、逆にやられちゃったりして（笑）。「オラ・タン」に関していえば「オレはこんな戦い方ができる！」というアピールができるように、局面ごとの選択肢を増やし自由度を高めてみたのですが、最近、ユーザーの皆さんはどちらかといえば、純粋に勝つことにのみ最適化されたプレイを追い求めていますよね。例えば将棋にしたって、小林秀雄じゃないけれど、勝負を決めるだけの手段であるのなら駒は歩一個、マス目なんて1行きりの5マスもあれば十分じゃないですか。あとはどちらが先に動いたかで勝負が決まるという。今の対戦ゲームって、それぐらい身もふたも無い遊ばれ方をしているような印象を受けるんですよ。「ストII」当時はまだある種ケレン味めいたものが存在していて面白おかしい時代だったのですが、「ＶＦ」の頃から対戦状況がある程度一本化して収束してき



亙重郎氏
株式会社セガ・エンタープライゼス第３ＡＭ研究開発部所属。「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」プロデューサー。

てしまったと思うんです。ひたすら自己鍛錬的なプレイを繰り返すことによって経験値を蓄え、己の腕を磨き、いつかは一番になる。そんなことに自らのアイデンティティを見いだし、遊びが遊びでなくなるようなな。

編：でも、対戦ゲームにおいて強くなる過程というのは、とても面白いことだと思うんですが。

亙：もちろん、ストイックに練習を繰り返し強くなっていくことはとても面白いことだと思いますよ。ですが、他にも対戦ゲームに面白さを見いだすことはできるのに、もしそれだけしか見えていないのなら、貧しくもあり悲しいですよね。それはシーンの閉塞化にも繋がることですよ。

編：なるほど、勝負に固執するだけが対戦の面白さではないと。ただ、現状のアーケードでは初心者が瞬殺されてしまったりと遊べない状況がありますね。

亙：対戦ゲームのプレイ環境をどう整備するかというのが業務用の場合、今後は特に重要な問題になっていくと思うんですよ。しかし、この点オペレーターの自覚がまるっきりないんです。もちろん一部の所では練習台や対戦中継用のTVモニターを置くなり、アイディアを出している前向きなオペレーターさんもいらっしゃいますが、全国数万店舗の9割のオペレーターは電源を入れるだけの営業形態でよしとされている方ばかりです。オペレーターの方々は、是非、自らの店舗をエンターテイメントの場、人と人とのコミュニケーションの場というかたちで据えなおし、再開発を行っていくことが必要なんじゃないかと思います。そうでないと、現状のゲームセンター内で一つのゲームが盛り上がっていったとしても、せいぜい「虎の穴」的修業場レベルまでしか発展しようがありません。頭打ちになることは目に見えています。

編：メーカー側からロケーションへの働きかけはあるんですか？

亙：開発者である私のスタンスからすると、ゲームは発売した以上ユーザーのものですから、具体的、直接的な働きかけは難しい状況にあります。もちろん作り手は意識を改める必要があります。カプコンさんが「ストⅡ」で持ち込んだ対戦ゲームという遊び方の作法は、一人遊びのハイクオリティ化が漠然とした発展方向とされていた業務用ビデオゲームに対して、もともとゲームがもっていた人と人とのコミュニケーションツールという基本的かつ重要な機能を改めてはっきりさせたと思うんです。そこで、対戦ゲームというパラダイムの中で、コミュニケーションツールとしてのビジネスをどういった形で展開できるのかという大局的戦略観をもって開発を行っていかなければならなかったのに、我々のやったことと言えば、ただ日銭を稼ぐためにポコポコと「ストⅡ」型の対戦ゲームを連発させることだけでした。今回「オラ・タン」を作って強く思ったのは、最早、作りこみを強化してゲーム的完成度の深みをもたせるだけでは今のアーケードシーンの頭打ち状態は打破できないし、商品自体も瞬く間に消費されてしまう、ということです。その上、新たな可能性の開発という点に関して、「ウルティマ・オンライン」や「ディアブロ」のようなネットワーク型ゲームに代表される外国製品にまたしても一歩先んじられてしまった。勝ち負けを越えたところのコミュニケーションもゲームはできるんだと彼らに先に示されてしまったんですよ。

大型筐体のエンターテイメント性

編：話は戻りますが、最近の大型筐体は亙さんの言われるエンターテイメントを考えたゲームが多いですよね。

亙：そうですね。「ゲットバス」や「トップスケーター」は周りで見ている人も楽しいゲームですし。はっ、いかん、自社製品ばかりだ（笑）。ああいったゲームはプレイ風景をみんなに見て貰うのが楽しいですよね。「トップスケーター」なんかはお立ち台感覚があって、一段上ることによって気持ちの高揚が得られるんです。実際、人を高揚させるというのは大仰なビジュアルだとか必要ないんですよ。「バーチャロン」もコックピットに座って

二本のレバーを握ったときの気持ちの高揚、つまり「その気になる」ということがゲームへの感情移入の入り口なわけなんです。家庭用もそうですが特に業務用のビデオゲームを考えたとき、差別化の方法論としてハード面でのハイパフォーマンスが求められがちですが、プレイヤー間やギャラリー間のコミュニケーションをどう形成するか、という具体的なアイディアが無ければ、いかにハードが進歩したところで、無意味なことが多いです。そのあたりを理解してない人が多く残念です。えらそうに言いましたが、実は私自身高い基板を2枚も使ってヘンテコなゲームを作ってしまったわけで、つっこまれると弱いんですが（笑）。

バランス調整とインターフェイス

編：対戦ゲームにおいては、バランス調整は大切だと思いますがいかがですか？　「オラ・タン」ではサイファーやフェイ・イェンなど一部のキャラが強くバランスがとれていないと言われたりしていますが。

亙：「オラ・タン」においてどの機体が強い、弱いというのは理論上ありません。バランス調整が統計的解析を基盤にして行われているためです。この場合、可能とされる全ての攻撃入力と移動入力の組み合わせを任意に選択、かつ遠続的に試行したとして、60秒以上の戦闘が行われた場合、双方に加えられたダメージを期待値換算でほぼ等しくなるようにして…プラスマイナス10％の誤差を見越した上で…基本性能のパラメーターの割り振りを決定しています。その後、様々な制限要因を課すなどしたシミュレーションによる試行を可能な限り行い、そこで得られた結果をフィードバックしていくと、現状のキャラクターバランスと呼ばれる状況に帰着していくのです。ですから、スペック上ではどの機体間でもかなりフェアな状態になっています。とはいえ、ユーザーの操作方法、対戦スタイルなど恣意的な要素が加わるために、印象度で言われてしまうのは避けられない事態です。現状ではサイファーやフェイ・イェンの動きには隙がなく強い印象を受けるかもしれませんが、他のキャラクターたちももっとやり込んでいただいて可能性を見いだして欲しいですね。相対的に見た上で印象度を加味すればドルドレイあたりが強くなってくると思うのですが。

t a r i

編：バランス調整の他に、対戦ゲームで必要だと感じられていることはありますか？

亙：これは対戦ゲームに限らないんですが、やはりインターフェイスでないでしょうか。特に3Dゲームの場合、アクション面で出来なくてはいけないことが多いのでアサインも複雑になり、とっつきやすいインターフェイスを確立するのは非常に難しいです。でも、それゆえに、そのゲームの命ともいえる存在なんじゃないでしょうか。何でもかんでもできるようにはしてみたものの、インターフェイスの完成度が不完全だったりすると、プレイヤーに対して最悪の拷問を強いることになってしまう。と言いつつ、「バーチャロン」シリーズの操作系は色々できすぎて戸惑うこともあるんでしょうけど…。でも、ジャンプキャンセルは一応自画自賛してもいいのではと思っているんですけど（笑）。いや実際ちょっと偉大だと思いません？（笑）。まあとにかく、3D空間をモニター内に説得力のあるかたちで表現するのは非常に難しいわけで、現状のテクノロジーレベルではどこかしら不完全なものになってしまう。そうなると、どうあがいても「できること」と「できないこと」というものが出てきてしまうのですが、そのようなハンデをしょった上で、その「できること」を抜群に面白く仕立て上げていくのがゲーム開発であり、作り手がプレイヤーに提供できるサービスだと思っています。

「どのキャラクターもずいぶん苦労しました」

編：「オラ・タン」は各キャラクターとも凄く手がかかっていそうですね。

亙：そうですね。どのキャラクターもずいぶん苦労しました。エン

ジェランなんかはカトキ製デザインが先に出来上がったキャラだったのですが、もうどんな攻撃させるか困ってしまって「この娘の武器は龍にしよう」と思いついてチームのみんなに指示しようとしたら、「よくわからん」との空虚な反応が多くて。すごく孤独でした（笑）。ちなみに、対CPUエンジェランの遺跡面のBGMは「ずんちゃっちゃ」系の3拍子なんですが、彼女の通常移動モーションがこの曲のテンポに合わせて作られています。確認してみて下さい。あとバルバドスの横ダッシュ両トリガー攻撃のモーションのコンセプトがバレーダンサーの熊川哲也だったり（笑）。後、機体のデザインでもいろいろありましたね。ユーザーの皆さんにはさんざん「こんなのは俺の○○じゃない！」って言われました。個人的には花瓶を置きたくなる程にまっ平らなドルドレイの頭なんかすごく気に入ってるんですけど、初出時点では「どうかしている」と絶不評でした。背中にカタカナで「ドルドレイ」ロゴという意匠も「悪趣味の一言」なんて言い切られたりしてましたし。開発段階のグリスボックには「士魂」、ICBMには「乾坤一擲」という文字が入ってましたが、諸処の事情で消しちゃいました。あれ残念だったなあ。

編：それでは最後に、これからのゲームはどうあるべきだと考えられていますか。

亙：繰り返しになりますが、ゲームはコミュニケーションツールであり、人とのつきあいを面白くする、場をにぎやかにする道具であるわけです。ゲーム本来の機能を見失った人間がゲームを開発すれば、それは人と人とのつながりを阻害する道具になりかねませんし、そうなってしまったらより閉塞間の強い独善的玩具としてしか存在する道はないし、社会的認知度の向上も望めない。業務用にしろ家庭用にしろ、そういったコミュニケーションツールとしてのゲームの面白さを考えて作っていかないと、さすがにそろそろ袋小路かなとは思いますね。

編：ありがとうございました。

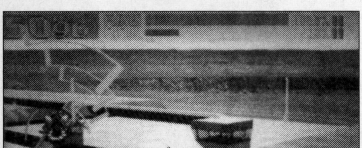
（聞き手・構成　斎藤・山内）

J y u r o W a

基板交換問題

「オラトリオ・タングラム」バージョンCは発売されない

現在、ユーザーの間で基板のバージョン変更に関わる問題が話題になっている。「オラ・タン」は'98年3月20日前後に全国のセガ直営店に、1週間後に一般のロケーションに登場した。関係者によれば、この後、4月10日前後に、セガからロケーションに「オラ・タン」のバグ修正（ゲーム中のものでない）、キャラバランス等を見直したバージョンへの基板交換の要請があったという。最初のバージョンをAとし、次のバージョンをBとするならば、確かにAとBには相違点が存在する。編集部で確認されているキャラバランスにおける変更部分は、ストライカーとライデンの前ダッシュ右攻撃の弾数の減少、スペシネフの左ターボ両トリガー攻撃「手裏剣」のゲージ使用量の増加、テムジンの前ダッシュ右攻撃のゲージ使用量の増加である。またこの他にも、スペシネフの移動能力や大玉の性能等、変更されたと噂されているものもある。しかし、ユーザーのプレイスタイルやテクニックの向上で印象が変わるのも事実であるため即断はできない。ユーザーにとって対戦ゲームのキャラバランスは、勝負に直接かかわるナーバスな問題だ。もし変更点が大きいものであるなら、お金を投じて得た対戦スタイルがある日通じなくなるようなことも起こりうる。今回の一件からユーザーの間では、今もバランス調整中でありバージョンCが発売される、存在するといった噂も絶えなかったが、セガからは現在出回っているものが最終バージョンという公式な回答を頂いた。まずは安心というところだ。しかし、ロケーションによっては未だバージョンAが稼働しているところもあり、対戦環境への影響も心配されるだけに、一刻も早いバージョンの統一が望まれる。



変更のあったテムジンの前ダッシュ右攻撃の瞬間。

PRESENT　セガAM2研パブリシティから頂いた「オラ・タン」ポスターを5名様にプレゼント。希望者はハガキにて御応募下さい。宛先はゲーム批評編集部「君は編集長のエンジェランに勝てるか？」まで。

電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム

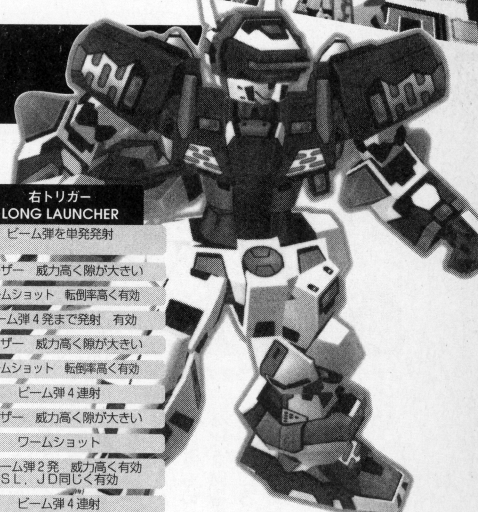
BASIC MANUAL ベーシックマニュアル



面白いが、敷居が高いと評判の「オラ・タン」。
「今からじゃあ……」と腰が引けてるアナタもこの技表を見て、
是非「オラ・タン」人生の幕を明けて下さい！
お得なワンポイントアドバイスも付けてみました。
基本はジャンプキャンセルで相手を常に捕捉する事と
攻撃は当てるように撃つこと。ただの乱射は即、死につながります。
さぁ、まずはお友達と練習だぁ！　そして、ちょっと上手くなったら
今度は自分で戦略をたてて、いろいろ試してみよう。
この技表に無い大技がいろいろ隠されているかもしれないぞ!!

制作協力／AVION村

MBV-707-F TEMJIN



標準機体であるテムジンは最も使いやすい機体 です。ビームカッターで相手を動かし、前ダッシュ右攻撃を常に狙いましょう。またソードの長さを生かした近接も有効です。

	左トリガー POWER BOMB	両トリガー SWORD	右トリガー LONG LAUNCHER
立ち攻撃	ボム　着弾時ドーム状の爆風発生　相殺能力有り	ソードを振り横カッターを発生 どのカッターも相殺能力有り	ビーム弾を単発発射
立ち右ターボ	バウンドボム　威力高い	横カッター　通常より威力高い	レーザー　威力高く隙が大きい
立ち左ターボ	転がるボム	縦カッター　相殺能力高く有効	ワームショット　転倒率高く有効
しゃがみ攻撃	ボムを下手投げする	横カッター　弾速速く有効	ビーム弾４発まで発射　有効
しゃがみ右ターボ	バウンドボム　威力高い	横カッター　通常より威力高い	レーザー　威力高く隙が大きい
しゃがみ左ターボ	転がるボム	縦カッター　相殺能力高い	ワームショット　転倒率高く有効
ジャンプ攻撃	ボム	横カッター	ビーム弾４連射
ジャンプ右ターボ	バウンドボム	横カッター	レーザー　威力高く隙が大きい
ジャンプ左ターボ	転がるボム	縦カッター	ワームショット
前ダッシュ攻撃	ボム	横カッター　相殺能力高い	大ビーム弾２発　威力高く有効 ＳＬ，ＪＤ同じく有効
横ダッシュ攻撃	ボム	横カッター	ビーム弾４連射
後ろダッシュ攻撃	ボム	横カッター	中ビーム弾３連射
斜前ダッシュ攻撃	ボム	横カッター	ビーム弾３連射
斜後ダッシュ攻撃	ボム	横カッター	ビーム弾３連射
近接攻撃	ソード	ソードで踏み込み斬り	ソードを突く
近接右ターボ	発光する左腕殴り　威力高い	一回転斬り	前転斬り
しゃがみ近接	足払い	しゃがみソード	低い姿勢で突き
ジャンプ近接	兜割り	兜割り	兜割り
ダッシュ近接	左からソードで斬る	ソード振り下ろし	右からソードで斬る





RVR-14
Fei-Yen Kn

フェイ・イェンは機動力がかなり高く、特にハイパー化してからは凄まじいものがあります。相殺能力が高いウェーブを置きつつ、近接やハートビームを狙いましょう。

	左トリガー SWORD	両トリガー BEAM IRRADIATOR	右トリガー HAND BEAM
立ち攻撃	ソードからウェーブ発射 相殺能力高い	ハートビーム 山なりの軌道で着弾時爆発	ハンドビーム 連射可能
立ち右ターボ	ハートショット 痺れ効果有り	ハートビーム 威力高い ロックオンに関係なく直進する	大ハンドビーム単発発射 威力高い
立ち左ターボ	ウェーブ 転倒効果高い	直進するハートビーム ゲージ消費量少	Vアーマー無視のハンドビーム連射 有効
しゃがみ攻撃	ウェーブ 弾速速い	直進するハートビーム 爆発無し	直進するハンドビーム５発連射
しゃがみ右ターボ	ハートショット 痺れ効果有り	ハートビーム 立ち右Ｔと同じ	大ハンドビーム単発発射 威力高い
しゃがみ左ターボ	ウェーブ 転倒効果高い	直線的なハートビーム ゲージ消費量少	Vアーマー無視のハンドビーム連射 有効
ジャンプ攻撃	ウェーブ	ハートビーム 爆発無し	ハンドビーム５連射
ジャンプ右ターボ	ハートショット 痺れ効果有り	ハートビーム 立ち右Ｔと同じ	大ハンドビーム単発発射 威力高い
ジャンプ左ターボ	ウェーブ 転倒効果高い	直線的なハートビーム ゲージ消費量少	Vアーマー無視のハンドビーム連射
前ダッシュ攻撃	ウェーブ	ハートビーム 威力高い ＳＬ、ＪＤは爆風無し	大型ビーム４連射 ハイパー時２ＷＡＹ
横ダッシュ攻撃	ウェーブ	ハートビーム ＳＬ、ＪＤは爆風無し	小型ビーム６連射 ハイパー時３ＷＡＹ
後ろダッシュ攻撃	ウェーブ	ハートビーム ＳＬ、ＪＤは爆風無し	小型ビーム５連射 ハイパー時３ＷＡＹ
斜前ダッシュ攻撃	ウェーブ	ハートビーム ＳＬ、ＪＤは爆風無し	大型ビーム４連射 ハイパー時２ＷＡＹ
斜後ダッシュ攻撃	ウェーブ	ハートビーム ＳＬ、ＪＤは爆風無し	小型ビーム５連射 ハイパー時３ＷＡＹ
近接攻撃	ソードで左から斬る	ソードで右から斬り抜き、振り下ろす	ソードで右から斬る
近接右ターボ	ヒップアタック	サマーソルトキック	平手打ち
しゃがみ近接	下段回し蹴り	両足で下段蹴り	ソードで低い姿勢から斬りつける
ジャンプ近接	振り下ろし	振り下ろし	振り下ろし
ダッシュ近接	ソードで左から斬る	ソード振り下ろし	ソードで右から斬る

フェイ・イェンの武器はハイパー化後、攻撃力や性能が変化するものもあります。

HBV-502-H
RAIDEN



グランドナパームの判定の広さや電磁ネットで敵を追いつめ、確実にレーザーを当てましょう。また、相殺能力の高いバズーカを合わせて使うと効果的です。

	左トリガー GROUND NAPALM	両トリガー LASER	右トリガー HYPER BAZOOKA
立ち攻撃	Ｇナパーム 下手投げで円盤状に爆風発生 横軸があうとナパームに変化	二本のレーザー ロックオンに関係なく直射	バズーカ弾 相殺能力有り
立ち右ターボ	Ｇナパーム ナパームが二本に増加	スクリューレーザー 威力大	バズーカ弾単発発射 威力高い
立ち左ターボ	電磁ボム ドーム状に爆風発生	電磁ネット 痺れ効果有り	バズーカ弾３連射 転倒効果高い
しゃがみ攻撃	バウンドするＧナパーム	二本のレーザー	バズーカ弾４連射
しゃがみ右ターボ	バウンドするＧナパーム ナパームが二本に増加	スクリューレーザー 威力大	バズーカ弾単発発射 威力高い
しゃがみ左ターボ	電磁ボム 上空に投げる	電磁ネット 痺れ効果有り	バズーカ弾３連射 転倒効果高い
ジャンプ攻撃	電磁ボム	二本のレーザー	バズーカ弾２連射 爆風発生
ジャンプ右ターボ	電磁ボム	スクリューレーザー 威力大	バズーカ弾単発発射 威力大
ジャンプ左ターボ	電磁ボム	電磁ネット 痺れ効果有り	バズーカ弾３連射 転倒効果高い
前ダッシュ攻撃	Ｇナパーム ＪＤは電磁ボム	４本×２のレーザー	大型バズーカ弾３連射 威力大
横ダッシュ攻撃	Ｇナパーム ＪＤは電磁ボム	１本×４のレーザー	バズーカ弾８連射
後ろダッシュ攻撃	Ｇナパーム ＪＤの電磁ボムは接触しない場合、空中に浮遊する	電磁ネット 痺れ効果有り	バズーカ弾３連射 後拡散弾に変化
斜前ダッシュ攻撃	Ｇナパーム ＪＤは電磁ボム	２本×２のレーザー	バズーカ弾４連射
斜後ダッシュ攻撃	Ｇナパーム ＪＤは電磁ボム	１本×４のレーザー	バズーカ弾３連射 後拡散弾に変化
近接攻撃	左殴り	肩から電撃 攻撃範囲広い	バズーカ殴り
近接右ターボ	左殴り	肩から電撃をだしつつタックル	上段からのバズーカ殴り
しゃがみ近接	右から左へバズーカを払う	ちゃぶ台返し	左から右へバズーカを払う
ジャンプ近接	バズーカ振り下ろし	ヒップアタック	バズーカ振り下ろし
ダッシュ近接	バズーカ殴り	バズーカアッパー	ラリアット

※ＳＬ＝スライディングショット JD＝ジャンプダッシュショット

RVR-33
APHARMD S



ブルーカラー的作業を要求されるストイックな機体です。立ち右攻撃、前後移動からのグレネード、ナパームなどでこつこつダメージをためていきましょう。

	左トリガー KNIFE	両トリガー GRENADE LAUNCHER	右トリガー FUNNY LAUNCHER
立ち攻撃	ナパーム　相殺効果高い	グレネード弾2発　前後移動中3発	ミサイル弾を単発発射
立ち右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	グレネード弾2発　1発目5発に炸裂し2発目威力高い	ミサイル弾4発　威力高い
立ち左ターボ	胸からはずむナパーム弾	バウンド弾1発	青ミサイル弾3発　弾速速い
しゃがみ攻撃	ナパーム	グレネード弾2発　弾速速い	ミサイル弾5発まで連射　有効
しゃがみ右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	グレネード弾2発　立ち右Tと同じ	ミサイル弾4発　威力高い
しゃがみ左ターボ	小型ボム　高速で転倒率高い	着弾時すぐ爆発するバウンド弾1発	青ミサイル弾3発　弾速速い
ジャンプ攻撃	ナパーム	グレネード弾2発	ミサイル弾4発
ジャンプ右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	グレネード弾2発　立ち右Tと同じ	ミサイル弾4発　威力高い
ジャンプ左ターボ	胸からはずむナパーム弾	バウンド弾1発	青ミサイル弾3発　弾速速い
前ダッシュ攻撃	ボム　着弾時ドーム状の爆風発生	グレネード弾2発	ミサイル弾4発　ＳＬ有効
横ダッシュ攻撃	ナパーム	グレネード弾2発	青ミサイル弾4発
後ろダッシュ攻撃	ボム　転がった後ドーム状の爆風発生	グレネード弾2発	青ミサイル弾3発
斜前ダッシュ攻撃	ボム　着弾時ドーム状の爆風発生	グレネード弾2発	ミサイル弾4発
斜後ダッシュ攻撃	ナパーム	グレネード弾2発	青ミサイル弾3発
近接攻撃	左からナイフ	ナイフ2回振る	殴り
近接右ターボ	ナイフで突く	ナイフ振り下ろし	殴り
しゃがみ近接	しゃがみナイフ	しゃがみナイフ2回振る	しゃがみ殴り
ジャンプ近接	ナイフ振り下ろし	ナイフ振り下ろし	ナイフ振り下ろし
ダッシュ近接	左からナイフで払う	ナイフ振り下ろし	ラリアット

RVR-39
APHARMD B



相殺能力の高いサブマシンガンとソニックリングが有効です。これらの攻撃で相手の隙をつき、絶大な破壊力を持つ近接で一気にダメージを与えましょう。

	左トリガー GURENADE DISCHARGER	両トリガー TONGFER	右トリガー SUB MACHINEGUN
立ち攻撃	ナパーム　相殺効果高い	トンファーリング2発　追尾性能が高く削りに有効	サブマシンガン　連射可能だが威力低い
立ち右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	竜巻　痺れ効果有り	サブマシンガン連射　爆風が発生しＶアーマー削りやすい
立ち左ターボ	胸からはずむナパーム弾2発	高速ソニックリング　転倒率高い	腰撃ちサブマシンガン　転倒率高い
しゃがみ攻撃	ナパーム	竜巻　痺れ効果有り	サブマシンガン連射　Ｖアーマー削りやすい
しゃがみ右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	竜巻　痺れ効果有り移動距離長い	サブマシンガン連射
しゃがみ左ターボ	小型ボム2発　高速で転倒率高い	竜巻　ホーミング性能高く有効	サブマシンガン　転倒率高く有効
ジャンプ攻撃	ナパーム	ソニックリング	サブマシンガン連射
ジャンプ右ターボ	大型ボム　近接信管付き威力高い	地上を走るソニックリング	サブマシンガン連射　Ｖアーマー削りやすい
ジャンプ左ターボ	胸からはずむナパーム弾2発	地上を走るソニックリング	サブマシンガン連射　転倒率高い
前ダッシュ攻撃	ボム　着弾時ドーム状の爆風発生	ソニックリング　ＳＬはどのダッシュ方向でも痺れ効果のある竜巻が発生する	サブマシンガン連射　ＳＬは前転し、ＪＤは爆風が発生する特徴を持つ
横ダッシュ攻撃	ナパーム	ソニックリング	サブマシンガン連射
後ろダッシュ攻撃	ボム　転がった後ドーム状の爆風形成	ソニックリング	サブマシンガン連射
斜前ダッシュ攻撃	ボム　着弾時ドーム状の爆風形成	ソニックリング	サブマシンガン連射
斜後ダッシュ攻撃	ナパーム	ソニックリング	サブマシンガン連射
近接攻撃	左腕トンファー	トンファー	ガン殴り
近接右ターボ	サマーソルトキック	昇竜拳	上段回し蹴り
しゃがみ近接	しゃがみ左腕トンファー	しゃがみトンファー	下段回し蹴り
ジャンプ近接	かかと落とし	かかと落とし	かかと落とし
ダッシュ近接	左腕トンファー	トンファー振り下ろし	右腕トンファー

それじゃ、ゲームの面白さってなに？

RVR-68
DORDRAY



装甲が厚く、遠距離ではほとんどの攻撃を受けません。爆風付きファイヤーボールで相手を牽制し、ドリル、特攻など多彩に使い分け火力で押しましょう。

	左トリガー DRILL	両トリガー V HURRICANE	右トリガー CLAW LAUNCHER
立ち攻撃	ドリル　ＨＩＴ後削り能力有り	Ｖハリケーン　痺れ効果有り	ファイヤーボールを単発発射
立ち右ターボ	２段ドリル　再捕捉機能有り	Ｖハリケーン　威力高い	火炎放射
立ち左ターボ	高速ドリル　削り能力無し	ファイヤーリング	クロー発射　敵速度落とす効果有り
しゃがみ攻撃	ドリル　通常より弾速速い	Ｖハリケーン　痺れ効果有り	爆風発生するファイヤーボール２発　有効
しゃがみ右ターボ	２段ドリル　再捕捉機能有り	Ｖハリケーン　威力高い	火炎放射
しゃがみ左ターボ	高速ドリル　削り能力無し	ファイヤーリング	高速クロー発射　敵速度落とす効果有り
ジャンプ攻撃	ドリル	Ｖハリケーン　痺れ効果有り	ファイヤーボール９発発射
ジャンプ右ターボ	２段ドリル　再捕捉機能有り	Ｖハリケーン　威力高い　有効	爆風発生するファイヤーボール１発
ジャンプ左ターボ	高速ドリル　削り能力無し	ファイヤーリング	クロー発射　敵速度落とす効果有り
前ダッシュ攻撃	ドリルで進む突進技 ＳＬ、ＪＤとあわせて有効	ＣＤを展開する突進技 ＳＬ、ＪＤとあわせて有効	ファイヤーボール４発
横ダッシュ攻撃	ドリル	ファイヤーリング	小ファイヤーボール１２発　近距離威力高い ＳＬは爆風発生する弾を５発発射　有効
後ろダッシュ攻撃	ドリル	ファイヤーリング	小ファイヤーボール８発
斜前ダッシュ攻撃	ドリル	ファイヤーリング	ファイヤーボール４発
斜後ダッシュ攻撃	ドリル	ファイヤーリング	小ファイヤーボール１２発 ＳＬは爆風発生する弾を５発発射
近接攻撃	ドリル突き	どつきまわし	クロー殴り
近接右ターボ	グルグルドリルパンチ	投げ	クローアッパー
しゃがみ近接	しゃがみドリル突き	頭突き	しゃがみクロー殴り
ジャンプ近接	ドリル振り下ろし	ドリル振り下ろし	ドリル振り下ろし
ダッシュ近接	ドリルラリアット	グルグルドリル突撃	クローラリアット

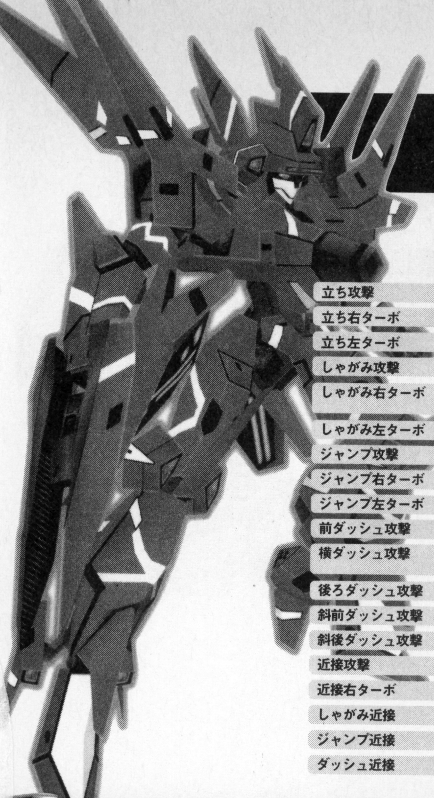
SAV-326-D
GRYS-VOK



多彩なミサイルやナパームを使いこなし、敵を追いつめていきましょう。また、核ミサイルを発射し、一撃必殺を狙うのもいいでしょう。大型核ミサイルの威力は絶大です。

	左トリガー OVERHEAD LAUNCHER	両トリガー SHOULDER LAUNCHER	右トリガー MISSILE LAUNCHER
立ち攻撃	ナパーム　敵に向かい弾幕前進	ミサイル　最大２×２	グレネード弾を単発発射
立ち右ターボ	２種類のナパームを同時発射	ミサイルランチャー２×３	中型ミサイル２連射　着弾時爆風発生
立ち左ターボ	マシンガン連射	ミサイル２発	マシンガン連射
しゃがみ攻撃	自機前にナパーム４発発射	４×２連ミサイル	グレネード弾４連射
しゃがみ右ターボ	火柱１回立てるナパーム１発発射	ＩＣＢＭ	グレネード弾×２（最大４発）
しゃがみ左ターボ	マシンガン連射	ミサイル４発	マシンガン連射
ジャンプ攻撃	ナパーム	ミサイル　最大２×２	グレネード弾５連射
ジャンプ右ターボ	火柱を一回立てるナパーム５発発射	ミサイル12発一斉発射	グレネード弾×３
ジャンプ左ターボ	マシンガン連射	３回バウンド後爆発	マシンガン連射
前ダッシュ攻撃	ナパーム	ミサイル２×２　ＳＬでＩＣＢＭ発射	グレネード弾２×２
横ダッシュ攻撃	ナパーム２発発射	ミサイル２×２　ＳＬで８発発射	グレネード弾×３（分裂弾）
後ろダッシュ攻撃	ナパーム　ＳＬで巡航型核ミサイル×３	ミサイル２×２	巡航型核ミサイル×２
斜前ダッシュ攻撃	ナパーム	ミサイル２×２	グレネード弾２×２
斜後ダッシュ攻撃	ナパーム	ミサイル２×２	グレネード弾×３（分裂弾）
近接攻撃	左殴り	スピン（少しだけメガスピン）	右殴り
近接右ターボ	両手で敵を挟み込むように殴る	両手で敵を挟み込み込むように殴る	両手上殴り
しゃがみ近接	裏拳による足下なぎ払い	足下に手を入れ開く	パンチ下突き
ジャンプ近接	左手で脳天撃ち	ボディープレス	右手で脳天撃ち
ダッシュ近接	左ラリアット	足下からすくい上げるように殴る	右ラリアット

※ＳＬ＝スライディングショット　JD＝ジャンプダッシュショット



RVR-42
CYPHER

サイファーは空中での機動能力が高いのが特徴です。バルカン、ダガーで牽制しつつ、ホーミングレーザーを当てましょう。二段ジャンプからの二段攻撃も有効です。

	左トリガー DAGGER	両トリガー BEAM LAUNCHER	右トリガー MULTI LAUNCHER
立ち攻撃	ダガー　5 wayで発射	直進するホーミングビーム	ビームバルカン　連射可能
立ち右ターボ	ダガー　7 wayで発射　威力高し	山なりのホーミングビーム　爆風発生	レーザー　連射可能　有効
立ち左ターボ	ダガー　3 wayで発射　相殺能力有り	ホーミングレーザー４本	ビームバルカン連射　転倒率高い
しゃがみ攻撃	ダガー　5 wayで発射	ホーミングレーザー４本	ビームバルカン５連射
しゃがみ右ターボ	ダガー　7 wayで発射　威力高し	ホーミングビーム　爆風発生し Vアーマー削りやすい	レーザー
しゃがみ左ターボ	ダガー　3 wayで発射　相殺能力有り	高速ホーミングビーム	ビームバルカン連射　転倒率高い
ジャンプ攻撃	ダガー　5 wayで発射	直進するホーミングビーム	ビームバルカン２４連射
ジャンプ右ターボ	ダガー　7 wayで発射　威力高し	ホーミングビーム　爆風発生	レーザー
ジャンプ左ターボ	ダガー　3 wayで発射　相殺能力有り	ホーミングレーザー４本	ビームバルカン連射　転倒率高い
前ダッシュ攻撃	ダガー３連射	ホーミングビーム	ビームバルカン４連射
横ダッシュ攻撃	ダガー４wayで発射	ホーミングビーム　ＳＬ、ＪＤは ホーミングレーザー４本　有効	ビームバルカン３way３連射
後ろダッシュ攻撃	ダガー３wayで発射	ホーミングビーム	ビームバルカン５連射
斜前ダッシュ攻撃	ダガー３連射	ホーミングビーム	ビームバルカン３連射
斜後ダッシュ攻撃	ダガー5wayで発射	ホーミングビーム	ビームバルカン３way３連射
近接攻撃	左からソードで斬る	右から回転斬り	右からソードで斬る
近接右ターボ	かかと落とし	左から回転斬り	サマーソルトキック
しゃがみ近接	下段蹴り	低い姿勢で左から回転斬り	しゃがみソードで右から斬る
ジャンプ近接	ソード振り下ろし	ソード振り下ろし	ソード振り下ろし
ダッシュ近接	左からソードで斬る	下から上へ斬りあげる	右からソードで斬る

XBV-819-tr
BAL-BADOS

動きが特殊なので慣れるまでに時間のかかる機体です。手足をビットとして切り離し、配置してからの攻めが重要。まきびしとマインで攻めたてましょう。



	左トリガー THIGH LAUNCHER	両トリガー BEAM LAUNCHER	右トリガー HAND LAUNCHER
立ち攻撃	マイン単発発射　追尾性能有り	両腕のビットを追尾マシンガンとして射出	リングレーザー　連射可能
立ち右ターボ	大マイン発射	両腕両足４つのビットを追尾マシンガンに	サーチング・スパイラル・レーザー
立ち左ターボ	左腕を切り離す	胸部からレーザー発射	右腕を切り離す
しゃがみ攻撃	まきびし三発　追尾性能高い	両腕ビット射出、鳥籠状の磁場を展開	リングレーザーを５連射
しゃがみ右ターボ	大マイン発射	格子状レーザー４本　痺れ効果あり	リングレーザーを連射　転倒効果高い
しゃがみ左ターボ	左足を切り離す	胸部から２本のレーザーを発射	右足を切り離す
ジャンプ攻撃	マイン４発発射	両腕ビットから２本の追尾レーザーを照射	リングレーザーを前方へ４連射
ジャンプ右ターボ	マイン４発発射	全ビット射出、４本のレーザーを照射	計８つのリングレーザーを撒く
ジャンプ左ターボ	左腕を切り離す	胸部より２本のレーザーを発射	右腕を切り離す
前ダッシュ攻撃	ＪＤともに大マイン発射　有効	両腕ビットをマシンガンに　ＳＬでクロー射出	リングレーザー連射　転倒効果高い
横ダッシュ攻撃	マイン５発射出　ＳＬはまきびし５発	両腕ビットを追尾マシンガンに　ＳＬでは ６リング、６マインの乱れ撃ち　強力	リングレーザー６連射 ＳＬでは４連射を３方向へ
後ろダッシュ攻撃	マイン４発射出　ＳＬはまきびし４発	両腕ビットでフラッシュライト　ＳＬでは 間にワイヤーレーザーを張った両足ビット射出	リングレーザー５連射
斜前ダッシュ攻撃	マイン３連射	両腕ビットをマシンガンに　ＳＬでクロー	リングレーザー連射　転倒効果高い
斜後ダッシュ攻撃	マイン３連射ＳＬではまきびし３発	横ダッシュ時と同様の効果	リングレーザー５連射
近接攻撃	左腕のビームクローを突き出す	両腕からビームクローを突き出す	はさみ斬り
近接右ターボ	両腕両足からビームクロー	両腕両足からビームソードを出し回転	ロケットパンチ　出は遅いが威力大
しゃがみ近接	右足からビームクロー	しゃがんで両足からクローを突き出す	右足からビームソード
ジャンプ近接	ビームクロー落とし	ビームクロー落とし	ビームクロー落とし
ダッシュ近接	はさみ斬り	ソードを出して車輪状に転がりながら突進	両腕からビームソードを出しつつ転倒



SGV-417-L
ANGELAN

エンジェランは通常移動が遅いので、潜ぎで機動力を上げ、ミラーに頼りすぎないように、巨大氷柱、ブレス竜、７ｗａｙなどで攻めるのが有効です。

	左トリガー HAND SHOT	両トリガー CRYSTAL BIT	右トリガー ROD SHOT
立ち攻撃	氷柱×1	ブレス氷竜　氷の弾を吐く	氷弾　敵弾相殺能力有
立ち右ターボ	巨大氷柱　場に残り敵を追尾	二本竜　数回敵を追尾し、体当たり	氷結ビーム　敵を凍らせる
立ち左ターボ	氷の結晶　7way	ミラー　ビーム系攻撃反射	レーザー
しゃがみ攻撃	氷柱×1　弾速が上がる	ブレス氷竜　氷の弾を数発吐く	氷弾　連射可能
しゃがみ右ターボ	巨大氷柱　場に残り敵を追尾	二本竜　一回敵を追尾し、体当たり	氷結ビーム　敵を凍らせる
しゃがみ左ターボ	氷の結晶7way	ミラー　ゆるやかに前進する	レーザー
ジャンプ攻撃	氷柱×1	ブレス氷竜　氷の弾を数発吐く	氷弾×4
ジャンプ右ターボ	巨大氷柱　場に残り敵を追尾	二本竜　数回敵を追尾し、体当たり	氷結ビーム　敵を凍らせる
ジャンプ左ターボ	氷の結晶7way	ミラー　ロックオン時、敵へ落下	レーザー
前ダッシュ攻撃	氷柱×1	一本竜　敵に向かって体当たり	ひし形氷弾×2　威力大
横ダッシュ攻撃	氷柱×1	ブレス氷竜　氷の弾を数発吐く	ブレス氷弾×3　威力小
後ろダッシュ攻撃	氷の結晶6way	ブレス氷竜　氷の弾を数発吐く	氷弾×2
斜前ダッシュ攻撃	氷柱×1	一本竜　敵に向かって体当たり	ひし形氷弾×3　威力大
斜後ダッシュ攻撃	氷柱×1	ブレス氷竜　氷の弾を数発吐く	ブレス氷弾×2　威力小
近接攻撃	杖からアイスシャワー	左から右へ振り下ろし	右から左へよこなぐり
近接右ターボ	左手に冷気をまとい振りおろす	左手に冷気をまとい振りおろす	杖からアイスシャワー
しゃがみ近接	地面から氷の塊を生やす	前方に対し、地面より氷壁を生やす	低い姿勢から杖でなぐる
ジャンプ近接	杖を振り下ろす	杖を振り下ろす	杖を振り下ろす
ダッシュ近接	左から右へよこなぐり	自ら氷の塊となり、緩やかに前進	右から左へよこなぐり

RVR-87
SPECINEFF



潜ぎやダッシュの速さを利用し、中距離で動き回り、封印攻撃で相手にプレッシャーを与えましょう。また、巨大誘導弾で相手を攪乱し、ターボの衝撃波を狙いましょう。

	左トリガー SCYTHE	両トリガー BOOMERANG	右トリガー LONG LAUNCHER
立ち攻撃	誘導弾を単発発射　追尾能力高い	鎌を振り衝撃波を飛ばす	ビーム弾を単発発射
立ち右ターボ	巨大誘導弾　追尾能力非常に高い	衝撃波　追尾能力高い	大型ビーム弾　削り能力有り
立ち左ターボ	封印弾（赤）敵左武器を一定時封印	手裏剣　追尾能力有り	封印弾（青）敵右武器を一定時封印
立ち両ターボ		封印ビーム　敵両武器を一定時封印	
しゃがみ攻撃	誘導弾　追尾能力高い	衝撃波　弾速やや速い	ビーム弾　弾速やや速い
しゃがみ右ターボ	巨大誘導弾　追尾能力非常に高い	衝撃波　追尾能力高い	大型ビーム弾　削り能力有り
しゃがみ左ターボ	封印弾（赤）敵左武器を一定時封印	手裏剣　追尾能力有り	封印弾（青）敵右武器を一定時封印
ジャンプ攻撃	誘導弾　追尾能力やや低い	衝撃波　弾速やや速い	ビーム弾　弾速やや速い
ジャンプ右ターボ	巨大誘導弾　弾速上昇	衝撃波　追尾能力高い	大型ビーム弾　削り能力有り
ジャンプ左ターボ	封印弾（赤）敵左武器を一定時封印	手裏剣　追尾能力有り	封印弾（青）敵右武器を一定時封印
前ダッシュ攻撃	誘導弾	衝撃波	ビーム弾　威力高い
横ダッシュ攻撃	誘導弾	衝撃波	ビーム弾
後ろダッシュ攻撃	誘導弾	衝撃波	ビーム弾
斜前ダッシュ攻撃	誘導弾	衝撃波	ビーム弾
斜後ダッシュ攻撃	誘導弾	衝撃波	ビーム弾
近接攻撃	左からクロー攻撃	大振りで鎌を振る	右から鎌を振る
近接右ターボ	左斜めから鎌で斬りかかる	手裏剣	回し蹴り
近接両ターボ		背中の羽を前方に繰り出す	
しゃがみ近接	足下を左から鎌で斬る	足下を回転足払い	足下を右から鎌で斬る
ジャンプ近接	兜割り	兜割り	兜割り
ダッシュ近接	左から鎌を振る	正面の敵をクロー攻撃	右から鎌を振る

※ＳＬ＝スライディングショット　JD＝ジャンプダッシュショット

エアガイツ

対戦格闘ゲームの新しい手法を生みだしたものの…

これまでの対戦格闘ゲームの枠を超えた面白さを提示した本作品だが、それは新しい道とはなり得なかった。

「エアガイツ」が持つ取っつきにくさとは

「トバル」シリーズを制作した石井精一氏率いるドリームファクトリーの新作「エアガイツ」。

高低差のある3D空間の中を自由に動き回ることで、間合い、位置取りが重視され、横だけでない縦を含めた全方向での攻防が可能という、今までの対戦格闘とは明らかに違う試みがある、新機軸の対戦格闘ゲームである。

しかしその試みはユーザーに受け入れられなかった。

発売後3カ月で、そのタイトルの大きさにもかかわらずインカムは低く、多くのゲームセンターから基板が引き上げられ、交換され、姿を消してしまった。中古基板はすでに10万円を切っていると聞く。ここまでユーザーに受け入れられなかった理由はいったいどこにあるのだろうか。

まずキャラクターの魅力不足があげられる。どのキャラクターをみてもどこからか持って来たような感がありオリジナル性が希薄である。また隠しキャラクターである「ファイナルファンタジーⅦ」のクラウド、ティファによって世界観の統一が図られていない。

しかし最も大きい理由は「エアガイツ」特有の操作系、システムの難解さからくる敷居の高さであろう。コントロールパネルは8方向レバー4ボタンの一般的なものだが、操作系は今までの対戦格闘とは一線を画すものだ。中でも難しいのがガードである。ニュートラル状態で立ちガードとなり、ガードボタンを押すことでしゃがみガードとなる。またガードボタンを押しながらレバーを入れれば、敵を正面に捉えつつ歩き立ちガードできるシステムだ。しかしガードは正面からのみ有効であり、横、後ろからの攻撃はガードできない。今までの敵の反対側にレバーを入れるか、ボタンを押すだけのガードとは勝手が違うのである。

また、3D空間の自由度を意識した、レバーを入れるだけでどんな方向へも走り出すシステムや、そこからガードボタン押しやジャンプで敵と向かい合うインターフェース等、この他の新しいシステムや操作系も含めて、ある程度の情報はインストとデモ画面で説明されている。しかしこれがスムーズに理解しにくい上に内容が複雑で、初心者はもちろん対戦格闘ゲームをプレイしているユーザーでも慣れるまでに時間のかかるものであった。ロケーションではキャラクターの技表を配っていたが、先に根本となるシステム、操作系を紹介するべきであっただろう。

「エアガイツ」は新機軸の対戦格闘ゲームとして新しい面白さを私たちに提示した。しかし、見た目は他の対戦格闘と変わらず、画面を通しては伝わりにくいものであった。そしてシステム、操作系の複雑さという、面白さを知る前の遊び方の段階で、ユーザーはその敷居を超えられず、敬遠してしまったのである。新しい面白さをユーザーに理解してもらえない非常に残念なタイトルであった。

（編集部：山内）

Pick up soft Review 6

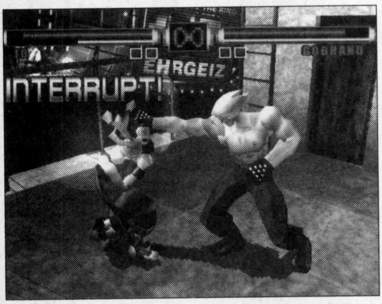
エアガイツ 批評

●レビュアー 渋谷哲也
●プレイ時間 500クレジット（現在継続中）

高い敷居の向こうに在る限りなき自由なる戦い

難解ではあるが斬新なゲームシステムを持つ「エアガイツ」。それは真の3D対戦格闘と呼ぶことのできる作品だ。

進化なくして発展はありえない。だが、こと対戦格闘ゲームにおいてはその常識は通用しない。「ストリートファイターII」で作られたベースから、徐々にシステムやキャラクターなどを少しづつ追加されてきただけで、ゲームの核を担うシステムや操作系などの根本は変わっていない。だが、新しい発想にチャレンジする会社、ドリームファクトリーがついにやってくれた。「トバル」で培われたノウハウでアーケード市場へ殴り込んできたのだ。従来とまったく違った操作系と感覚。フィールドを見下ろす角度は固定されており、敵は画面に対して右か左にいるという常識はすでにない。相手と自分が縦に位置取ることもある。フィールドを縦横無尽に駆け回り展開される戦いの駆け引き。やっとのことで登場した真の3D対戦格闘ゲームといえるだろう。



相手の攻撃を防ぎ反撃するシステム「インタラプト」の瞬間だ。

ただ、問題なのが、やはり新しすぎたという点だ。発売した直後は対戦格闘ゲームに必要な、戦い方のセオリーもわからない状態。「どうやって、戦っていくのか？」まずは、遊び方を模索する必要があった。初めのうちは、フィールドをただ走り回って終わってしまうだろう。だが、基本的にガードボタンを押しながら歩いて戦うとわかれば、そこから戦略は飛躍する。ガードも、歩くことで立ちガードを兼ね、しゃがみガードはガードボタンを押しながら、レバーを離すだけ。このポイントさえ押さえれば、十分に楽しめるはず。ただ、そこまで辿り着けた人が、思いのほか少なかったのが残念だが……。やはり、斬新で時代を先取り過ぎていたという感が否めない。キャラクターについてだが、かつての英雄やヒーローなどを集結した作り。キャラクターチョイスのセンスはともかく、人間銃火機のゴッドハンドを始めとして、狼へと変身するジョーなど個々の必殺技に代表される大きな特徴が目立つ。そのために、戦術は大きく変わり、キャラクターの技を覚えるほかに、戦い方の根本も覚える必要がある。ゲームの内容部分でこれだけのキャラクター差を付けたのは評価に値する。

この作品をひとことで表すなら、「早過ぎた意欲作」。従来のマンネリ化した対戦格闘ゲームに慣れた人たちには、難しすぎただけかもしれない。せめて、コンシューマ版が出て家でじっくりとプレイできるような環境が生まれ、人気が出てくることを期待したい。

PROFILE

渋谷哲也
（しぶたに・てつや）

フリーゲームライター。対戦格闘ゲームを中心にあらゆるゲームを好む、生っ粋のゲームマニア。最近はエアガイツばかりプレイする毎日で、数少ない対戦相手を求めて東京中をさまよっている。あと、ビートマニア……。

エアガイツ（格闘ACG） メーカー：スクウェア・ドリームファクトリー・ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'98年



続編としての方向性と是非

同時期に発売された続編モノ3D格闘ゲーム「スターグラディエイター2」と「ファイティングバイパーズ2」。両作品の成否や如何に!?

いまだ数多くリリースされるアーケードの対戦格闘ゲーム。だが、その多くは続編モノというのが現状である。思いつくままにタイトルを挙げれば「ストリートファイターZERO3」「ストリートファイターEX2」「リアルバウト餓狼伝説2」「サイキックフォース2012」「ソウルキャリバー」と、瞬く間に十指に余る勢いである。

このページでは、そんな続編モノの中から「スターグラディエイター2」と「ファイティングバイパーズ2」をピックアップ。続編が取るべき方向性を考えてみたいと思う。

スターグラディエイター2

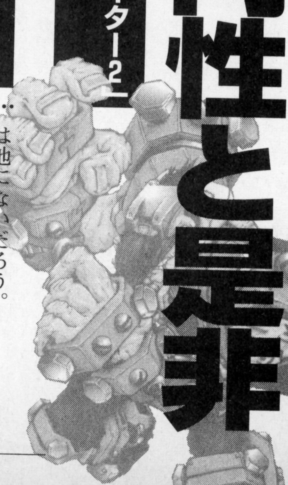
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

カプコン初のオリジナルポリゴン格闘ゲームとして'96年にリリースされた「スターグラディエイター」であったが、その結果はいまいちパッとせず、ひっそりとゲーセンから姿を消してしまった。そうした前作の借りを返すべく、続編「スターグラディエイター2」（以下スタグラ2）が発売された。

前作の悪い印象として「操作感が重い」「画面が地味」という部分があったのだが、「スタグラ2」ではこの2点が大幅に改善されている。

まずは操作感。前作は秒間1／30フレームだったものが、「スタグラ2」では秒間1／60フレームになっている。これによってキャラクターのモーションが滑らかになり、操作感覚は格段に向上。キーレスポンスもすこぶる良好で、実に遊びやすい。そして「画面が地味」という点はもう一目瞭然。ありとあらゆる必殺技に派手派手なエフェクトやフラッシュが付き、なんとも豪華なビジュアル。ポリゴン格闘ゲームでここまでエフェクトに力が入っているゲームは他にないだろう。

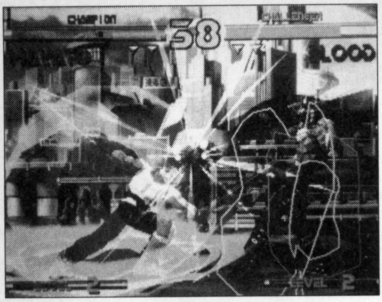
肝心のゲーム内容であるが、「プラズマコンボ」「プラズマリベンジ」「プラズマリフレクト」といったゲームの根幹であるシステムは健在。より遊びやすいように改良が加えられている。そして「スタグラ2」から登場した新システムに「プラズマフィールド」があり、これはヒットさせると相手を特殊空間に引きずり込んで圧倒的有利な状況を生み出せるものだ。このシステムは本作品独自のもので、派手なエフェクトも加わって本作品の特徴になっている。これらの攻と守のシステムに軸移動や投げが加わり、かなり豪快でなかなか奥深い



攻防が楽しめるのである。

「プラズマコンボ」が連携技から連続技のように変更されたり、ゲージシステムが採用されたことで、なんとも2D格闘ライクなゲーム性となってしまったが、この選択は正しかったように思う。事実、前作の良い部分だけを残し、不評だった点はすべて改善した結果、「スタグラ2」はかなり面白い作品になったのである。

続編という枠にとらわれず、前作の持ち味を捨ててまで面白さにこだわった潔い制作姿勢は見事。どうやら「二作目のカプコン」は健在のようである。



ド派手でスピーディな攻防が魅力「スタグラ2」。

ファイティングバイパーズ2

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'98年

「バーチャファイター」に続くセガ社のポリゴン格闘ゲームとして好評を博した「ファイティングバイパーズ」。それから2年、ついに続編である「ファイティングバイパーズ2（以下FV2）」が登場した。しかし、アーケード市場ではいまいち盛り上がりに欠けているようである。この不調の原因はどこにあるのだろうか。

まずプレイして気になるのが、操作感覚が実に重たいこと。入力からワンテンポ遅れて技が発生する点など、プレイしていてかなり引っかかりを覚えた。また全体的なゲームスピードが抑えられており、ゲーム全般がゆったりとした感じを受けた。よって、前作に存在した圧倒的なスピード感や目まぐるしい攻防の面白さが「2」ではどうも得られなかった。これは大きなマイナスポイントである。

さらに、アーマーをバッカンバッカン破壊する爽快感と刺激が前作の大きな魅力であった訳だが、今回はアーマーの耐久値が高く、なかなか壊れない。アーマーが壊れることなく勝負に決着がついてしまうこともある。このため、プレイヤーが得られる爽快感は格段に低くなっていた。

ゲームスピードの低下やアーマー耐久力の向上といった改善は、おそらく「読み合いと駆け引きを楽しむゲームにしよう」という制作側の意図があるはずだ。事実、敵の攻撃を受けて反撃するという前作からのシステム「ガード&アタック」が今回は下段用も用意されていたり、前作以上に駆け引きを楽しませる要素があるのだが、よほど上級者同士の闘いでない限り奥深い駆け引きは楽しめない。また、最近の3D格闘ゲームには必須とも言える軸移動がデフォルトのレバー移動では出来ず、攻防を平板なものにしている。

読み合いや駆け引きを楽しみたいのならば「バーチャファイター」という素晴らしい作品が既に存在する訳で、「FV2」は「バーチャ」とは違った方向性に進み、独自のゲーム性を特化させる必要があっただろう。ところが実際の「FV2」は、読み合いと駆け引きを重視するあまり、前作の魅力が大幅に失われ、なんともチマチマしたゲームになってしまった印象がある。これは非常に惜しいことである。

誤解がないように言っておくと、「FV2」は3D格闘ゲームとして高水準を保っていることは事実だ。グラフィックは美麗であるし、キャラの挙動など細かい部分は良くできている。ただ、前作



独自の豪快さが薄くなった「FV2」。

から2年以上が経過しているにも関わらず目立った進化が見られないため、続編として成功したとは決して言えないだろう。もっと「ファイティングバイパーズ」でしか体験できない面白さを追求して欲しかった次第である。

前作の持ち味を捨ててまで面白さを追求した「スタグラ2」、奥深いゲーム性を模索するあまりそれ本来の面白さが薄れてしまった「FV2」。両作品は実に対照的な結果になったといえるだろう。

今後も数多くの続編格闘ゲームが発売される訳だが、それぞれがシリーズの特色を活かし独自の面白さを提示、追求していくことを望みたい。

君はこの対戦格闘ゲームを知っているか!?
〜アーケード編〜

知っていたら□に印をつけよう！

- □ ニンジャマスターズ
- □ 痛快ガンガン行進曲
- □ ファイトフィーバー
- □ ブランディア
- □ 風雲スーパータッグバトル
- □ バーニングライバル
- □ ドラグーンマイト
- □ サバイバルアーツ
- □ パーフェクトソルジャーズ
- □ カイザーナックル
- □ ナックルヘッズ
- □ 超人学園ゴウカイザー
- □ 闘姫伝承
- □ アシュラブレード
- □ マーシャルチャンピオン
- □ 天外魔境真伝
- □ デッドリースポート
- □ ジャッキーチェン
- □ バトルクロード
- □ ダイノレックス
- □ タオ体道
- □ ウォーザード
- □ 天麟の書　死嘩護
- □ ホロシアム
- □ チャタンヤラクーシャンク
- □ ヘブンズゲート
- □ バトルトライスト
- □ トップランキングスターズ
- □ ギャラクティックウォリアーズ
- □ シュマイザーロボ

25個以上チェックできた人は格闘ゲーム博士だぞ。

First Impression

リアルバウト餓狼伝説2

メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'98年

'91年に登場した「餓狼伝説」から7年、シリーズ7作目となる「リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS」が発売された。総勢22人のキャラクターは、タイトル通り前作から新キャラが2人増えたものの、相も変わらぬ顔ぶれである。シリーズおなじみのラインシステムや避け攻撃など、システム面もマイナーチェンジの域に収まっている。

この「リアルバウト餓狼伝説2」は、グラフィックやシステムが進化し続ける対戦格闘ゲームの流れの中で、基本的なシステムなどシリーズを通して大きな変更点はなく、旧態依然とした内容であるのだが、やはりこれまでのシリーズと同じくロケーションでは安定した人気を見せ、高いインカムを稼いでいる。

これは、明らかにSNKの変わらぬゲームに固定ファンがついているためだろう。変更点の少ない本作品は、シリーズをプレイしたことのあるユーザーであれば、練習もそこそこにすぐ溶け込める内容になっている。言ってしまえば、これまでの惰性でついつい遊んでしまうゲームなのである。本作品のような冒険のない安定志向のゲームが固定ファンをがっちり掴んでいる一方、大胆な新システムを採用したものの敷居の高さからユーザーが付かなかった「エアガイツ」を見ると、格闘ゲーマーは新しいものを望んでいるようで実は保守的なのではないだろうか。

ゲームの面白さは様々だが、この作品のような安定路線的な面白さも確固として存在するのは確かなようである。



安定した人気を誇る「リアルバウト餓狼伝説2」。

ゲーム批評が推奨する

アーケードゲーム注目作

山のように発売されるアーケードゲーム。その中からキラリと光る個性派を紹介しよう。

ビートマニア2ndMix

ゲーセンに通うゲーマーならば、少なからず「格闘ゲームで連勝する」「シューティングゲームで弾を避けまくる」といった上手いプレイを披露して他人に注目してもらいたいという願望があるはずだ。

そんな「猛烈にカッコイイ俺を見てくれ」願望を強く刺激してくれるのが「ビートマニア2ndMIX」だ。その筐体を見てまず目を引くのが2台のターンテーブル。このターンテーブルと鍵盤を使って、ハウス・ヒップホップ・テクノといった曲を上手く演奏できればステージクリアという「パラッパラッパー」のようなリズムアクションゲームである。

内容は実に単純なのだが、曲のセンスを始めとする雰囲気作りが良く出来ているため、ただ鍵盤を押しているだけでも楽しいし、曲を完璧に演奏できた時の快感は相当なものである。実際にプレイするのはもちろんのこと、上手い人のプレイを見ているだけでも楽しめるといった面もある。そして「あんな風に華麗な指さばきでプレイしたい！」と思わせてついつい連コインしてしまう。まさに麻薬的な魅力だ。

DJブームの折、普段はゲーセンに来ないような一般層をかなり惹き付けているという「ビートマニア2ndMIX」。コインジャーナル誌'98年5月号のデータによれば、大型筐体部門において売り上げ1位を記録（ちなみに2位は前作「ビートマニア」）していることから、いかにこのゲームが高い人気を得ているかが分かる。格闘ゲームを始め、多くのアーケードゲームが一般層にはとっつきにくくなっている昨今、こうした万人に受ける一般性を持つ本作品は非常に貴重な存在といえるだろう。

時代の空気にリンクした先鋭的な作品でありながら、実は作りは至って簡単な昔ながらの「エレメカ」的な要素を多分に含んだ「ビートマニア2ndMIX」。この作品が成功した意義は大きい。



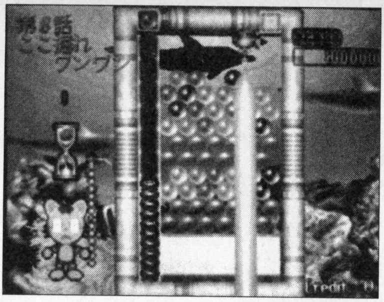
なんといっても曲が最高。センスの勝利。

ビートマニア2ndMix (ETC)　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'98年

魚ポコ

「怒首領蜂」「エスプレイド」などのシューティングゲームで名を馳せたCAVE社が、意表を突いて世に送り出したパズルゲーム、それが「魚ポコ」。

この「魚ポコ」のゲーム内容は、落ちモノならぬ「打ちモノ」。弾をピンボールのように打ち出し、同じ色の弾を揃えて消していく。このゲームが画期的なのは、レバー操作のみ、ボタンを使わないという点である。そのため、ゲームをしている間、右手はフリー。やろうと思えば横にならんだ二台の「魚ポコ」を同時に遊ぶことも出来てしまうのだ。これは「パックマン」以来の快挙！　右手が常に空いているのでゲーム中にいつでもジュースが飲めるし、タバコを持ちながらプレイするサラリーマンの姿もよく目にする。また、レバーのみの簡単操作は非常にとっつきやすく、それほどゲームで遊ばない一般客をも取り込んでいるという。1コインで2P同時プレイが出来るなど、サービス精神旺盛なところも評価できる。


主人公であるネコ「魚太郎」のしぐさがラブリィ！

アクションパズルゲームとして見ても「魚ポコ」は実に良くできている。弾をどこに置くか考え、また上手く狙ったところに置けるかというパズルとアクションの要素がバランス良く配合され、中毒性はかなり高い。各ステージに付いてるタイトルが密かに攻略法になっていたりする点も細かい。

パズルゲームの佳作として評価したい「魚ポコ」は、すでに続編が制作されているという。ただのステージ変更ではなく、さらなる完成度の上昇に期待したい。

メタルスラッグ2

いまやコンシューマにおいてもリリース数が少ない横スクロールアクションゲームに、あえてアーケードで挑戦している爽気（おとこぎ）満点のアツいヤツ、それが「メタルスラッグ2」です。

前作からして「特攻野郎Aチーム」を地で行くノリノリな戦争アクションゲームで人気を獲得していましたが、「2」ではハチャメチャ度が必要以上にパワーアップ。ミイラが出てくるわ、食べ物アイテム取りすぎるとキャラが太るわ、あげくの果てには某アメリカ独立記念日SF映画ノリの壮大なストーリーが展開。強力戦車「メタルスラッグ」を始めとする乗り物に乗り込んでバリバリ敵をなぎ倒す爽快感、キャラクターの細かいアクション、そして実に緻密で手の込んだドット絵のグラフィックなど、「職人の執念」のようなものがゲーム全般に滲み出ています。たった一度しか出てこないキャラに異様なほどグラフィックパターンが用意されていたりして、妙に胸を揺さぶられますね。



こういうゲームは本当に大切にしていきたいですね。

超巨大メカが登場するボス戦シーンでは、サム・ペキンパーやジョン・ウー映画のようなスローモーション効果（処理落ち？）が用いられ、その迫力たるや圧巻。ネオジオの容量を限界ギリギリまで使っての鬼の作り込みに感服です。

ポリゴンバリバリの格闘ゲームもいいけど、こういった昔ながらのアクションゲームの面白さ、ドット絵の味わいは捨てがたいものがありますね。これってノスタルジィ？　いやいや、これはこれで十分に先進的だと思いますよ。

魚ポコ（PZL）　メーカー：CAVE／機種：アーケード／発売年度：'98年
メタルスラッグ2（SLG）　メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'98年

大作の陰に隠れた花たちよ

月見草ソフト小集合 その3

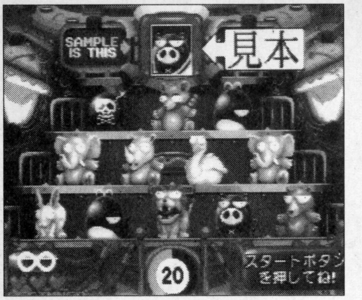


ガンバレット

ジャンル：ガンSHT／メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5800／発売日：'97年8月7日

アーケードでロングランヒットを記録したガンシューティング『ガンバレット』のコンシューマ移植版。同じくナムコから発売された『タイムクライシス』の陰に隠れてしまった感があるが、面白さはこちらの方がダンゼン上（断言）！縁日の射的のような単純ながら味わい深い面白さがあります。

　七十以上あるステージは、コミカルなものからシビアなものまで多種多彩。正確度や連射度・判断力など、それぞれのステージで要求されるものが違うので、飽きずに何度でも遊べる（個人的にはヘリや車を意味もなく撃ちまくるステージが爽快で好き）！　二人で楽しく燃えられる対戦プレイも熱い！　ハッキリ言ってこれほどお得で面白いコンシューマ用ガンシューは他にないですね。ストレスが溜まっている人にも、ぜひぜひにおすすめしたい一本です。



緩急のあるステージ構成がナイス。

ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女

ジャンル：ADV／メーカー：任天堂／機種：SFC（NP）／価格：¥3000／発売日：'98年4月1日

スハダクラブ、新自由クラブ、お達者倶楽部。クラブと聞いて思いつくものならいくつかある。その中でも忘れられないクラブのひとつが今から9年前に発売されたディスクシステムの『ファミコン探偵倶楽部』シリーズだろう。今回ニンテンドーパワーで新作として発表された『ファミコン探偵倶楽部PARTⅡうしろに立つ少女』は、先のシリーズの2作目をリメイクしたものである。

　リメイクといっても変わった部分は主にグラフィックや文字を読みやすくしたことであり、ストーリーといわゆるコマンド選択型アドベンチャーゲームのシステムは、ほとんど当時のままである。当然、同系統のゲームが現在受けている批判、つまり「選択肢総当たりをしていれば解ける電脳紙芝居」ということは残念ながらこのゲームにも当てはまる。

　しかし、このゲームがゲーム史上に燦然と輝く理由、それはストーリーの素晴らしさだろう。プレイヤーに推理をさせるヒントを次々と与え、その都度頭の中で進展していく推理が小気味いい。最後の謎にたどり着くまでプレイヤーを引っ張るいくつもの伏線。クライマックスのどんでん返し。プレイ後にはまるで上質のミステリーを読んだ後のような爽快感が味わえる。未プレイ者はよく出来た物語を知るために、既プレイ者はあゆみちゃんとの相性をチェックするためにローソンに走るが吉だ。



前後編だった内容を1本に収録。

読者の声

Vol・20アンケートから

ゲームの「面白さ」を考える上で、避けては通れないのが難易度の問題。難易度の調整ひとつで、その作品に対する印象がガラリと変わってしまうこともある。だが一口に難易度といっても、なにを難しいと感じ、なにを易しいと感じるかは人それぞれ。そのどちらを好むかも意見の別れるところだ。コアユーザーを意識するあまり一般層には歯が立たないほど難しく作られた作品がある一方、最近ではゲーム人口の幅が広がったことで、ライトユーザーを楽しませるためにゲーム性が薄れるまで簡単にされた作品もめだつようになった。

「ゲーム批評」の読者たちは難易度についてどう考えているのだろう。寄せられたアンケートの中から、難易度に対する様々な見解を通して、ゲームを遊ぶ当事者「ユーザー」たちの考える「面白さ」像に迫ってみたい。

簡単なのって面白い？

FROM Readers' Voice

甘口派

私はゲームに対して「攻略」「クリア」等の強い刺激を求めていません。本を読むように、映画をみるように、ちょっと息ぬきしたいのです。自分のペースで。

（埼玉県　細川洋子）

「コアユーザー10万人の意見よりライトユーザー100万人の意見の方が大事」と思っている。難易度はやさしいに越したことはない。RPGに謎解きは絶対に必要でないと思う。わからないときのムカツキは半端でないからだ。

（群馬県　長老）

ゲームはやっぱり先に進めてナンボ。先に進めないくらい難しかったら苦痛でしかない。

（千葉県　まるろう）

オイラはヌルいゲーマーなんで難しいゲームっていうのはちょっと敬遠しちゃいますね。AVGやRPGならストーリーやシステムが良ければ簡単でもOKだと思います。

（北海道　YAMA）

人によって感じる難しさは違いますからね。私にとって「これ、ちょっとライトユーザーに難しすぎない？」と思いつつも、クリアできてしまうくらいが良いです。『テン・エイティ』はベストバランスだったと思います。

（千葉県　金　剛信）

ゲームはまず手軽に遊べることが大前提だと思います。家庭用ゲームならヘタクソでもエンディングが見れるようにするのは当たり前。ゲームでストレスためるなんて本末転倒です。

難しいのって面白い？

（愛知県　Fの人）

激ムズゲームは腹立つが、何とかなりそうな難度なら許せる。私としては、ゲームは演出・映像の進化が見たくてやっているので、簡単なゲームの方がいい。

（三重県　かぷち）

僕は『鉄拳』シリーズもイージーでしかプレイしないので、よくわかりません。それでもエンディングムービーを見られるのは、とてもうれしい。簡単でも、おもしろい。

（東京都　ともちん）

簡単であるに越したことはない。難易度が低くても、点数稼ぎやアイテム収集など、それ以外の部分が作りこまれていれば「面白い」と思われるはず。

（千葉県　栗原郷志）

私はアクションゲームがニガテです。だからクリアできそうもないものは買わないことにしています。『トゥームレイダー2』『風のクロノア』など、やりたくてたまらないけれど、絶対にできそうもないので、あきらめてます。そういう人にはやはり、『クラッシュ・バンディクー2』のような親切さがうれしいです。

（愛知県　秋元真理子）

簡単でもあきない何度クリアしてもまたプレイしたくなるような心地よいものが、面白いゲームだと思う。

（東京都MO—FO）

どんなにヘタでもクリア出来るようにするのは当然。大切なお金払って買ったのにクリア出来ないっていうのは不親切を通りこして失礼。ストレスたまるー。

（東京都　たまごちゃん。）

簡単なゲームで遊ぶのは、犬と遊んだり、草花を愛でたりするのに似ています。

（東京都　称子遊差）

辛口派

簡単なゲームはつまらない。最近のゲームには試行錯誤を楽しむという概念がない。

（北海道　黒猫ジジ）

難易度を克服しようとする挑戦意欲、クリアした時の達成感、として自分が上手くなっていくという実感・充実感がなけりゃゲームなんてやる意味ないよ！

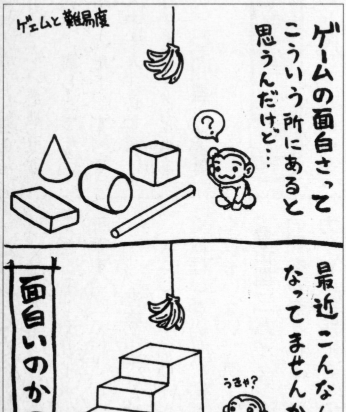
（東京都　4ひえた）

「敷居を下げること」が「知的刺激を取り去ること」になってしまい、ただの作業になってしまうことがよくある。『サクラ大戦』の戦闘パートとか。なんのためにこんなメンド臭いことしなくちゃならないのかと思った。

（東京都　クレイジーじじい）

こっちの挑戦意欲を煽ってくれるくらいのレベルが一番良い。最近では『西暦1999』が良かった。簡単なゲームは遊び終えたあと心に残らないからつまんない。

（神奈川県　勝又弓雄）



（東京都　クレイジーじじい）

物語を楽しむ上では易しい方が良いと思うが、僕的にはゲームの進行を妨げるかな、というくらいがほど良いと思う。……本音はやはり、もだえ苦しみブチ切れるくらいのゲームが好きです。

（大阪府　岩やん）

「楽」に進められるゲームは「楽」しくない、が持論。これを「ゲームに二楽なし」といっています。

（神奈川県　ＤＭＧ）

洋ゲーが日本向けにヌルくなるのは、日本人がゲーム下手ってことか？　ライトユーザー向けにアクション部分が甘くなるのはしょうがないが、謎解きまで甘くするのはやめてくれ。あと『バイオ2』は謎がヌル過ぎ。仕掛けとヒントが同じ部屋にあるなんて、解いてくださいと言わんばかり。あれじゃレオン達の前に他の署員が解いてるって。もっと誇りを持ってほしかった。

（東京都　前野初）

難しい中にも面白さはあると思う。難しいから生じる一回のミスも許されない緊張感。努力すれば何とかなる難度のものを、難しいだけでクソゲー扱いするのはよくない。簡単なゲームに金を払うなら、ゲーセンにいった方がまだまし。

（東京都　ウポ）

ＣＯＭがバカな戦術級ＳＬＧほどムナしいソフトはないと思う。マイワーストでは『はるかぜ戦隊Ｖフォース』。あれほどゲームに必要な要素を切ったゲームは他に知りません。（岐阜県　おるおる）

ゲームってのは基本的に難しいからゲームなの。それはまぁ物には限度があるけれど、ゲームはいかに障害をクリアしていくか？　そのためにどのような学習、努力、創意工夫を行っていくか？　ここが面白い。いいゲームは、この難しい部分をうまい具合にわからなくしているから、プレイヤーは知らず知らずのうちに上達している。ナムコはその辺が上手。

（東京都　平正一）

別に難易度が高いからどうということはない。単にハードルが高くなり、投げだす人が増えるだけのこと。そして投げだした奴は「クソだ」というんだろうな。

（東京都　りあん）

『キングス・フィールド』シリーズが簡単であったなら、私の心のベスト5に入っていただろうか？　答えは否！　難しくても面白いものは面白いのだ！　すべてのゲームが十人中十人、必ず解けなければいけないとゆーことはあるまい。

（石川県　水煙）

バランス派



難易度は風呂と同じ。熱いのをガマンして入ってイイ気分になる人と、ヌルいのに長くつかってイイ気分になる人がいるように、非常にビミョーなモンだと思う。

（千葉県　パロッティー）

ゲーム性のいちばん重要な部分がバランスだと思う。その点で任天堂は世界一。『パラッパ』や『テトリス』など、簡単でも奥が深ければ充分おもしろいし、むしろそういうソフトの方が優れているのでは。

（静岡県　Ｋ@ｚｕ）

難易度とはまさに「クリエイターの職人業」だと思う。長年培った技術や経験の差が如実に現れるような気がする。

（北海道　黒猫ジジ）

感情移入できれば難しくても可。簡単でおもしろい作品を作ることこそ、デザイナーの腕の見せ所です。

（神奈川県　ユースロット）

エベレストにハイキングしに行く奴はいないし、尾瀬に登山に行く奴もいない。ゲームも大別して「登山型」「ハイキング型」の二種の需要が考え得る。前者では「努力すれば征服できる困難」が、後者では「気軽な遊離」が求められているのでは。

（茨城県　永沼純也）

むずかしい方がおもしろいゲームとかんたんな方がおもしろいゲームがあると思うので、一言では言えない。でも理不尽にむずかしいゲームはイヤ。頑張ればできるくらいの難しさならＯＫです。

（山梨県　橋本　智）

理想的なのは簡単にプレイできるんだけど、極めるのは難しいというもの。『ポケモン』や『タクティクスオウガ』などはその理想通りのゲームだと思います。初心者もコアな人も語り合えるゲームって少ないじゃないですか。それ

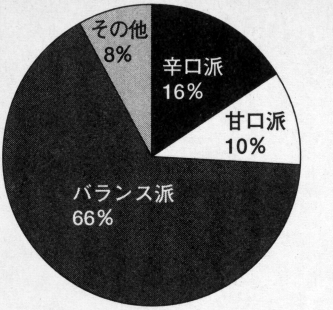
だけ作るのが難しいということなのでしょうが。（大分県　こはく）

上達することに喜びを感じること。それがベストな難易度だと思う。クリアできるできないは問題じゃないと思う。そのいい例が『怒首領蜂』、『メタスラ2』、『バトルガレッガ』。手ごたえのない簡単さは悪。（宮城県　永沼　洋）

人によってちがうのでなんともいえないが、難しい、と思ってもそれでも続けてしまうゲームはすごい。（広島県　ビスコ）

難しくてすごーくがんばらないと終らないものは社会人にはきびしい。やっぱりちょっと難しくて、ちょっと時間のかかるものがいいなー。でも、この「ちょっと」が難しいのよねえ。（千葉県　ハッピーK．F．Tふく介）

■難易度アンケート結果



「間口を広げる」ために簡単にしすぎたゲームや、開発者の自己満足的で難しくされすぎたゲームが多すぎる。答えがわかって腹が立つような理不尽な謎や、人をバカにしたような典型的な謎など、開発者って本当にプレイヤーの立場でテストプレーしてるのかな？（大阪府　北野義弘）

難しい方がクリアした時に「やった……」って達成感を得ることができるので私は好きです。だけど簡単にクリアできてしまうゲームだって、「アイテムを使わない」とか「何時間以内に」とか自分でルールを決めれば結構楽しい。（岐阜県　高速麦茶）

「おもつらい」ゲームは何でも面白い。だから適度の難しさは必要だと思う。あまりに簡単なゲームだと、その面白さがプレイヤーに伝わりにくいのでは？（石川県　矢田真一）

ゲーム終盤に向けてだんだんと難しくなっていくのがいいと思います。全部簡単とか全部難しいだと、単なる作業になるか苦痛でしかありませんので。（福島県　シリル）

バカな奴が作ると難しくなる。頭がいい奴が作ると試練になる。（東京都　ド根性ガンダム）

むずかしすぎても簡単すぎても腹が立つ（わがまま）。理想としてはシステムが簡単ながらやり込めるものが良いと思う。『グランディア』しかり『ポケモン』しかり。（福岡県　リュウの嫁）

基本的に下手なので、簡単だとうれしい。でも簡単な物が楽しいとは限らない。『バーニングレンジャー』はむずかしかったけど、クリアできた時うれしくて泣いた。今も再プレイ中。要はストーリーと難易度と制作者の愛のバランスではないかと。関係ないけど、東京ゲームショウへ行ったとき耳にした言葉。「おれたちの遊べるゲームってないなぁ」。ふり返ると小学生の二人組。ゲーム界の先行きが不安になった一瞬でした。子供の遊べるゲームって今すくないんですかね。（長野県　高峰秋良）

ユーザーが「私って天才？」と思ってしまうようになることが理想。ただ簡単ではつまらない。（埼玉県　DEeP）

女子高生が「『ぷよぷよ』は難しいからクソゲー」と言っていたので人それぞれだと思います。（埼玉県　サッカリン）

「難しすぎるのも簡単すぎるのもイヤ」「なにごともバランスが大切でしょう」といったバランス派が多数を占める中、「草花を愛でるように遊ぶのがいい」（東京都　称子遊差）、「あまりの難しさにもだえ苦しむのが好き」（大阪府　岩やん）といった両極端な意見も。やはりゲームは人が作って人が触るもの、どこに魅力を感じるかは個人によって様々ということでしょうか。「その他」の中では「どのゲームにもオプションで難易度設定をつけるべきだ」という意見がとくに目立ちました。



第　1　特　集　総　論

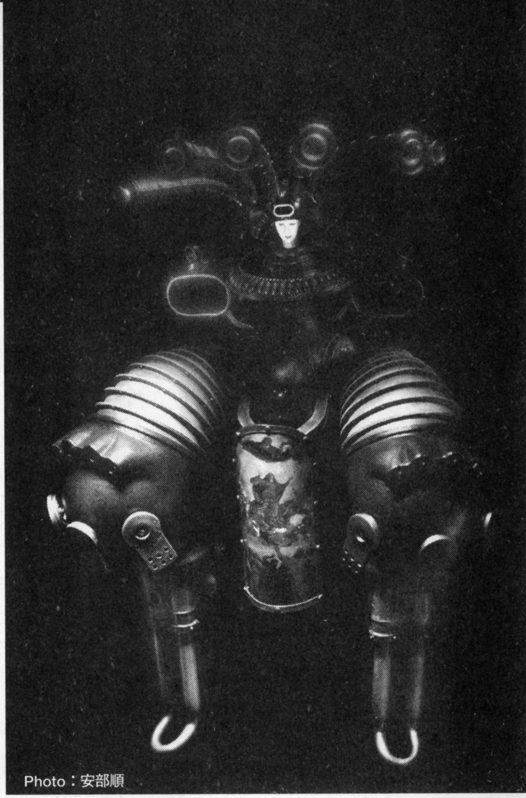
面白さは人それぞれであり、その時代時代で面白さも変化していくものである。

だが、昔から変わらぬゲームの普遍的な面白さというものも存在するはずである。「スーパーマリオ」でパッドを一生懸命握ってクリアを目指した時のような、「ドラクエ」で胸を躍らせて未踏のダンジョンに入り込む時のような、プレイヤーがゲーム世界の主人公となって物語を紡いでいく、あの感覚。そうした単純ながらも本質的な面白さが、ゲームの多様化に伴い見失われていくのは、ゲームを愛する者にとって非常に寂しいことである。

プレイヤー（PLAYER）とは、ゲームを使って遊ぶ（PLAY）人であり、物語の主人公を演じる（PLAY）人のことである。難易度を極端に下げたりムービーを多用するのも良いが、ゲームの面白さとは、考えることの楽しさ、解けた時の喜び……ゲームに「遊ばされる」のではなく、ゲームを「遊ぶ」ことである。そんな昔ながらのゲーム性も大切にしていきたいものだ。

「ゲームの面白さってなに？」…………その答えは分からない。だが、好きなゲームが一本でもある人ならば、その答えをきっと知っているはずである。

EISAKU KITOU


Photo：安部順

独特のフォルムとデザインで個性的な世界を築く、造形家鬼頭氏に聞く。

Q1. 今回表紙用に制作していただいた造形のコンセプトなどがあれば教えて下さい。

A1. ラッパ天使。

Q2. 今号の特集のテーマであるゲームのおもしろさについて、鬼頭さんが感じられるおもしろさとはなんですか。

A2. コクと深みのある味わい。

Q3. 鬼頭さんが作品を作られる時大切だと感じられている点はなんですか？

A3. ケガをしないように気をつけています。

Q4. 鬼頭さんが影響を受けられた作家、または今注目しているアーティストの方がいらっしゃったら教えてください。

A4. 1992年のアルベールビル冬季オリンピックの総合演出をしたフランス人のフィリップ・ドゥクフレ。

Q5. 今、一番してみたい仕事は何ですか？

A5. 自分の世界観が100%出せることができるものであれば何でもいいです。それとヤマト（宇宙戦艦のほう）の第三艦橋だけを作りたい。

Q6. 今凝っていることなどあれば教えてください。

A6. あまりこだわらないたちなもので、宇宙開発関連の新聞記事をスクラップする事くらい。

Q7. 映画やＴＶ、作品など最近おもしろいと思ったものがあれば教えてください。

A7. 中日×巨人戦。午後は○○おもいっきりテレビ。読売ランドの広告。

Q8. 造形を作られるとき苦労される点や気に入っている事があれば教えて下さい。

A8. ゴミを拾ってきて、それを作品として再利用した時はなんだかうれしい。

Q9. ご自分がされた仕事について気に入っているものがあれば教えてください。

A9. ？

Q10. 今までプレイされたゲームで心に残った一本があれば教えてください。また、その理由はなんですか？

A10. 「べんべろべぇ」。生まれてはじめてハマったゲームだから。

Q11. 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

A11. 見たことないもの、知らない事に対してわくわくドキドキを大事にしていただけるとさいわいです。

ありがとうございました。

PROFILE

鬼頭栄作（きとう・えいさく）：1969年愛知県生まれ。造形作家。'90年よりフリーで活動。ゲームキャラクター・雑誌表紙等を立体製作。ホビージャパン別冊「S・M・H」誌にて「旅行惑星」を連載中。

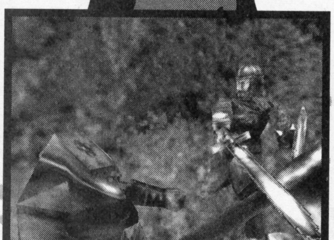
THE GAME OF APOCALYPSE

ダラダラドロドロ血みどろコラム　第2回！

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Sacrifice 弐
DIE BY THE SWORD



血みどろ指数　757KB

Writing by 在鳩飛雲

G・Wも終了し、お盆休みまではちょい間がある今日この頃、新人の皆さん5月病は抜けましたか？　まだ抜けてない？　イカンナァ。そんな時は、スパパパパンッ!!　と、バイオレンスなゲームでもやって、ストレスを発散させにゃあ。間違っても「まったり」とシミュレーションなんて始めちゃあイカンですよ。もっとアタマの中身が煮詰まっちまいますぜ。

…てな訳で、今回のお題は凝った作りのアクションゲーム、『DIE BY THE SWORD』である。その昔、『愛と死をみつめて』なんてのがあったけれど、これはタイトルそのままに「剣と死に様を見つめて」なゲームだ。

ゲームの内容自体は、『ヘクセン』と『トゥーム・レイダー』を掛け合わせたような「QUEST」モードと、格ゲー風な「ARENA」&「TOURNAMENT」が用意されているのだが、まず第一に操作系へのコダワリがハンパじゃない。キーボードのデフォルトでは、テンキーの1～3が下段、4～6が中段、7～9が上段の位置に剣を構えるようにアサインされている。そう、あくまで「構える」だけなのだ。つまり袈裟懸けに相手を斬ろうと思えば9→1、バックハンドで左から右に薙ぎ払うなら、4→6の順番でキーを操作しなければならない。これはスゴイ！　眠狂四郎の円月殺法を再現するなら、たぶん1→2→3→6→9→8→7→4→1→2→9→1でOKだ。こんな微妙な操作ができるゲームが、今まであっただろうか!?　イヤ、作るよりも遊ぶのが面倒臭いから誰もやらん！……。それを開発者も見越してか、上・中・下段攻撃を3つのキーに割り振る簡単モードも楽しめる。ウ～ム、コダワリ加減がよくわからん。

さて、この頁で取り上げるからには、それ相応の理由ってモノがある。それはダメージ表現と死に様のエグさだ。キャラにはそれぞれ頭、胴、上腕、二の腕など、細かく当たり判定が設定されているのだが、ダメージを受けた部位の様子が変化……つまり斬られた場所の「お肉」が見えるのだ。腕に、脚に、胴にとダメージを受けていくと、自分や敵の姿がどんどん真っ赤なトマトになっていく。そして、一定以上のダメージを受けると、そのパーツがブッちぎれてしまうのだ。具体的に書くと差し障りがあるから書かんが、「黒騎士」状態（意味の分からん奴は『モンティパイソンのホーリーグレイル』を観ろ!!）で襲い掛かってくる敵は必見！　パイソニアンなら抱腹絶倒間違いなしだ。で、そこらに転がってる身体の部分はまさに原始肉状態。わざわざ骨まで描かれているものもある。さらに、既に倒した敵に攻撃を加えると、自キャラはなんと、高らかに笑いながら敵モンスターをブツ切りにし、全く意味なくそのお肉を拾うこともできたりする。このお肉を喰って体力回復ができれば、完全にイッちゃったゲームとして記憶されただろうに、実に惜しい。たぶん、開発者の「良心回路」が、そこまではさせなかったんだろうと思うけど。

PROFILE　在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近ちょっと疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘なら上手くつけ！」。

DIE BY THE SWORD（ACG）　メーカー：Interplay／機種：WIN95／発売年度：'98年

岡元建三Presents
洋ゲーマニアックス

第二回

ロボトロンX

ジャンル：3DアクションSTG
メーカー：MIDWAY／ゲームバンク
機種：プレイステーション
価格：￥3,800
発売日：'98年3月12日

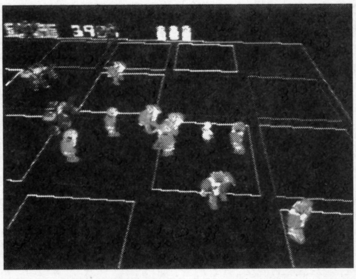
題字デザイン、製作及び4コマ製作　岡元建三



最近の、綺麗で豪華なゲームにやや飽き気味の私は、今回シンプル・イズ・ベストを求め、1982年にアーケードでヒットしたアクションシューティング「ロボトロン2084」のリメイク版「ロボトロンX」（ゲーム内容は、クォータービュー視点による3Dアクションシューティングで、簡素なポリゴンキャラクターたちによるチクチクSF大戦争ゲームである）をプレイすることにした。

このゲームは、フィールド上にいる人間を助けながら、敵を倒していくわけだが、まず全員は助けられない。これほんと。無情なようだが、助けられない状況下にある人間たちは、敵のロボットたちに、ハンマーで潰されたり、芝刈りローラーでミンチにされたりと、残酷ながらもあっさりと、悲鳴を上げてプチッと殺されていく（ゲームフィールド内を、逃げずにのんきに歩いているってのも、変といえば変であるが）。

そんな血が出る光景を横目に見ながら、私のプレーは順調に軽快なペースで進んでいく。何でもこのゲーム、全10レベルで終わりらしく、あっという間に楽勝ムードで、レベル10に到着。そして、なんなくクリア。さあ終わったと思った私の目には、スタッフロールではなく、レベル11が始まっているのが見えた。？？？　私は何がどうなってるのか流れが読めず、困惑しながらも、きっと何かがやり足りないに違いないと、コレまた勝手に思いこみ、プレイを続行することにした。やがて、次々とゲームレベルをクリアしていく中、いつしかゲーム背景のビデオドラッグ的画像と、トランス系テクノ風なBGMの生み出す軽いトリップ効果に、どうでもいいや的たるんだ気持ちになりだした私の思考は、少しずつ白く鈍くなり始めていた。


懐古的かつ単純な面白さがあります。

迫り来るロボットを倒し続け、ゲームはレベル20へとやってきた。終わるのか、そう思う心に反して、始まったのはボーナス面だった。しかもギャラクシアン風な編隊ブーンと飛んでくるやつ。こんな、20面ごとに起こるチープなボーナス面を、すでに思考が白くなっている私の脳みそは、面白く感じてしまっていた。だんだん私の中で、何かが壊れていくような、そんな感覚が芽生え始めてきた。

レベル1をプレイしていた頃からかなりの時間が経過し、ゲームはいつしかレベル50を向かえていた。敵は、これまでのロボットとは違う、脳みそ丸出し血のり白衣を着た巨大なミュー

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。現在は、バイオハザード２本も終わり、次なる計画が進行中。プライベートではビーストウォーズにはまりメロメロです。

造形4コマ

ボク、ヨシオ。 第2回



タント「メガブレイン」だ。巨大な敵＝ラスボス。私の思考は直結した答えを導き出し、この敵を倒せば終わると、何の異論もなく結論づけた。そして、メガブレインの毒電波ビリビリ攻撃をかわし倒したそこには、…悲しいかなレベル51が待っていた。

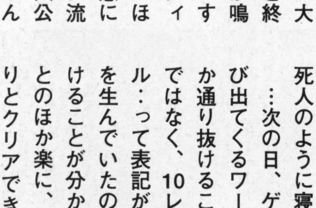
時間が刻々と過ぎていく。全てを見失い始めている私はそれでも頑張った。何に頑張っているのか、もはや理由は分からないところまできていた。そして、窓の外が白く夜が明けだした、忘れもしないAM6：00。レベル100へと到達した。

この瞬間、何ともいえない大きな達成感に包まれ、やっと終わるんだと、自分の中に鐘が鳴った。そして、敵を倒した。すると、CDを読み込むローディング画面になった。やった、ほんとに終わる!! 心は安堵感に浸っていた。そして、そこに流れてきたゲーム画面は、主人公が機械の中でフワーンと浮かんでいるやすーいデモ画面、それだけだった。さらに切り替わった画面には終わりの印、スタッフロールは流れず、無情にもレベル101が映し出されていた。放心状態の私は、そっとPSの電源を引き抜いた。そして死人のように寝た。

…次の日、ゲーム内にたびたび出てくるワープゲートを何度か通り抜けることで、レベル10ではなく、10レベル（このレベル…って表記が紛らわしい誤解を生んでいたのだ）にたどり着けることが分かった。それはことのほか楽に、楽しく、あっさりとクリアできたのであった。こんなにテンポよく遊べるゲームだったとは…うーん遊び方間違えてた。

教訓：取り扱い説明書はしっかり読もう。私は深く心に刻んだ。

通信のお部屋 省エネ版



通信のお部屋も省エネ第二回、そろそろみんなも電波の交流やってるのかな。ボクは毎日ビリビリです。さて今回は、我が国日本で制作された、5000人が同時に遊べると謳っている、日本システムサプライの「ライフストーム」である。

このゲームは、DIABLO風操作感覚で、ウルティマ・オンラインな世界を体験しようといいとこ取りなRPGなのだ。当初は、Javaによるウェブサイトでの構築がなされていたが（今思えば、少人数でチマチマした感覚で遊べてよかったような）、通信処理速度の遅さや、一度に起こすデータ量の多さなどからCD-ROMでのソフト供給になっているようである。

ではその製品版はというと、「日本語会話の出来るかわいいRPG」の一言に尽きる。今はまだ世界を探検と言うには大陸全体が単調すぎる。5000人同時プレイOKな割には、6～7人集まるとデータの遅延状態が起きてしまい、ストレス感があるのが現状であるが、日々改善されていく中、今後徐々に遊びやすくなっていくのだろう。国産オンラインRPGの中において、遊べる部類に入るこのソフトに期待を込めて、がんばれ日本である。（岡元建二）

ライフストーム（ネットワークRPG） メーカー：日本システムサプライ／機種：WIN95／価格：¥8,800／発売日：'98年2月27日

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第十七便「デスクリムゾン」

がっぷ獅子丸

サターン伝説のガンシュー、ついに登場

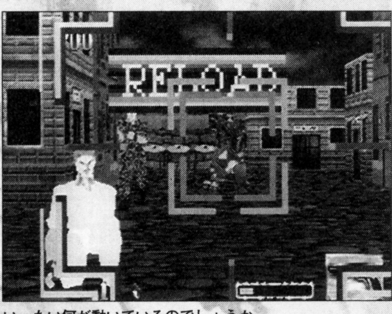
「この連載もそろそろPSも紹介し始めたことだし、サターンのソフトの方もやらないんですか？」

「でもセガマニアって中にはキ○○○みたいなのがいてちょっと変な事言うと親でも殺されたかのような抗議の手紙が来ちゃうからなあ。僕んちのサターンは今ゲーム天国マシンになっちゃってるから良いですよう」

「でもロ（中略）買わなかったんですかぁ？」

「あれはどうせ**PSで2コイチになる**からまだいいです」

というような軽い打ち合わせの末、今回紹介するのはサターンの中でスーパースターみたいな奇ゲーがありまして、ホンの一部の好事家たちの中でマイナス方向にメガヒットしたゲームがこの『**デスクリムゾン**』です。かつてセガサタマガジンに「**これマジで出すんですか？**」という非常に心無いレビューを書かれたいわく付きのガンシューティングゲームでして、世の中のサターンにはガンコンという本当に処置の困るペリフェラルが存在しますが、バーチャコップのお陰で世の中に相当数出回っているのにも拘わらず、それ以外だと捨てられないゴミみたいなもんで、これだけ皆持ってるのならたまには使いたかろうと一発勝負の企画をイージーに思いつくのがゲーム屋の性ですが、大抵のガンシューティングゲームってモノマネや受けを狙ったトンチキなゲームばっかし。そんな中でこのゲームの**生まれたままの超センス**を見た時、まるで裸の大将の様に怒りを通りこして愛を感じてしまった獅子丸でした。このゲームの唯一無二のクリティカルな部分がその狂気の世界観です。とかくセンスゼロのシナリオライターやつまらないクソオタクなんかが作ったギャルゲーとかは本当にゲームの中身もダメダメになっちゃうモンですが、このゲームを作ったスタッフは兎に角**人間が面白すぎた**んでしょうか圧倒的にパワフルかつパンキッシュです。その辺のオリジナリティは非常に好感が持てるのですが、問題はその一点以外ガンシューティングゲームとして**許されない要素のかたまり**とな



いったい何が動いているのでしょうか。

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。

っている事実です。スタート時にメーカーであるエコールのロゴが、不思議ソングメロディに乗せて人を不安にさせるブロンズ像の様な顔という、小さい子供が見たら泣き出しそうな超大人センスで、その後のストーリーを説明する回想シーンと思しきオープニングムービーが入っていますが、この内容は支離滅裂ですがクリムゾンというのは今回の事件の発端である主人公の銃であるという事と、どうもそれは主人公が「**せっかくだから**」とあまり積極的に手に入れた訳では無いと言うことだけ判ります。ちなみにこの部分、規模はプレデターの一万分の一程度ですが実写映像を使っていてヤコペッティがメガホンを取ったモンドムービー的な雰囲気が良く出てます。んでもっていよいよゲームスタートですが、獅子丸先ずこれだけは言って置きたいのがこのゲーム、**照準合ってません**。取り敢えず照準調整のモードが存在するのですが一発撃ったら終わりなので良いのか悪いのか確認が取れず、もう初めからクリムゾンは照準が狂っている物と諦めて使った方がナンボかましと判断致しました。しかしこのゲームはポリゴンなのですが見た瞬間それを疑う位のグラフィックで、背景は何とか認識できるのですが肝心の敵キャラクターがもはや**何が描いてあるのか解りません**。アニメーションが1コマしか無いのではという疑問は保留としてもせめてお願い、ポリゴンにはシェードを入れて下さい。キャラが皆**道路で引かれたカエルの様**にグチャグチャです。しかもこのゲーム、ダメージ性じゃなくて命3コシステムです。この敵キャラの攻撃がちょいともうあんた、普通ガンシューって一発ダメージを食らうと数秒間無敵状態にしてバランスを取っているんですが、そんな女々しい不条理は排除してあり、3発同時に当たったらジェットストリームアタックを食らったがごとく突然死を迎え次の瞬間あの恐怖のメーカーロゴを見る超雄度のシステムです。ちなみにマニュアルにゲームの解説とかストーリー等が入ってますけど、見ると頭の中に悪魔が入って来て余計混乱するだけです。この時点で初めてプレイヤーキャラである主人公の設定等がわかるのですが、主人公の好物が**焼きビーフン**だとかゴミみたいな情報ばかりで、ゲーム進行の手助けをする気が一切感じられません。一応ストーリー設定は謎の進化する銃クリムゾンを手に入れた元傭兵の医者**コンバット越前**が謎の伝染病KOTでモンスター溢れる町に訪れ戦うという内容らしいのですが、首狩り族や兵士に化けた節分の鬼みたいのやらが訳も分からず襲ってくるのは兎も角、空中で大量に静止している謎の**ムササビ**を撃つと自分にダメージがくるのは何故だ、どうしてだと考えていると、実はラストは今までの世界観をまるで無視してツルンツルンの宇宙ロボット君でしたなんていうオチは獅子丸ノーベル賞モンだと思いますけどここの糞ロボット、結局肝心の謎の伝染病についてついに何も語られず終わるというスーパーシンキングエンドなのでした。もう言葉はいりません。兎にも角にも、中途半端な受けを狙ったクサレチンポゲームを鼻で笑って、ユーザーの理解など完膚無きまでに排除した**超俺ゲームシステム**を貫き通した制作姿勢に、獅子丸ったら漢と書いてオトコを感じてしまいましたとさ。



画：イワタカヅト

デスクリムゾン（ガンSTG）　メーカー：エコールソフト／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年8月9日

第八回
有限会社アクワイア代表取締役
遠藤琢磨氏

小さい頃にやっていた紙工作 それがクリエイターの原点だった



「天誅」を作り上げた気鋭のゲームクリエイター、遠藤琢磨氏に、生い立ちから会社設立までの半生を振り返っていただいた。



空き地での「忍者ごっこ」が「天誅」を生んだ!?

編集部（以下編）：子供の頃はどんなお子様でした？

遠藤：元気（笑）。元気な子でした。

編：ご出身はどちらですか？

遠藤：東京都足立区なんですよ。足立区の竹の塚。あの辺りって、今ではもう住宅地になっていますけど、昔は空き地がいっぱいあったんですよ。そういう空き地でよく遊んでましたね。

編：わりと外で遊ばれました？

遠藤：そうですね。というか、やっぱり私の年代は小学生までは外で遊ぶっていうのが普通でしたね。空き地で野球やったりサッカーやったり。弟がいるんで、よく一緒にローラースケートで遠出したりもしてましたね。子供の頃って、空き地の雑草とか刀で切ったりするじゃないですか、いわゆる忍者ごっこみたいなもの。ああいった遊びもよくやってましたね。男の子なら誰でも一度は忍者ごっこをやったと思うんですよね。

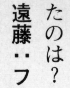
編：そんな空き地での忍者ごっこが「天誅」に結びついたわけですね？

遠藤：どーでしょーかねー。まぁ結びついたということにしておきましょう。その方が盛り上がりますよね（笑）。あと、ちょっと変わってるかも知れないですけど、紙工作なんかも好きでやってました。昔から自分でいろんな物を一から作るのが好きだったんです。ダンボール箱で等身大のでかいロボットとか作って、中に入ったりして遊んでました。

編：小さい頃から物作りに興味があったと。

遠藤：やっぱり自分で作ったり考えたりする遊びって面白いじゃないですか。与えられたものよりも、「やっぱりこういうようにしよーぜー」とか考えて作った方が。そう

いうところからゲーム作りの一歩が始まったのかもしれませんね。



人生を決定づけたX68000との出会い

編：では実際にゲームに触れられたのは？

遠藤：ファミコンで遊ぶようになったのは中学生ぐらいですね。ゲームというより、もともとコンピュータに興味があったんですよ。どうしてもパソコンが欲しくてですね、中学生になってやっと手に入れました。そして実際に触っている内にパソコンの面白さというものが分かってきて、ハマりました。お金がなくてソフトなんかは買えないので、雑誌に載っていたプログラムとかを自分で打ったり、自分で一から作ったりもしましたね。「ないものは自分で作らなきゃ」という精神をその時分に学んだような気がします。

編：どんなパソコンをお持ちだったんですか？

遠藤：最初はPC－88でした。本格的にゲームなどのプログラムを組むようになったのはX68000を買ってからですね。高校の時ぐらいですけど、出る前からすごく欲しくて、秋葉原に通ってずっとX68000の「グラディウス」を遊んでました。キーボードだけで全面クリアできるようになったほどです。

編：X68000との出会いは大きかったですか。

遠藤：大きかったですね。人生を変えたといってもいいくらい。X68000を買ってから、もうドップリとコンピュータの世界にハマりこんでしまった。

編：X68000で、どのようなプログラムを組まれましたか？

遠藤：ジャンル的に、かなりいっぱい作りました。私ですね、多人数プレイというものに思い入れがありまして、レースゲームとかクイズゲームとか鬼ごっことか、友達と遊べるようなものをいっぱい作りました。

編：パソコンで友人の方と遊んでいたんですか。

遠藤：そうですね。実は今の会社のメンバーの中に、そうやって高校時代にパソコンで一緒に遊んでいた仲間が何人かいるんですよ。一緒に情報交換したりゲームしたりしていた仲間が、そのまま大きくなって会社を作ったという感じですか。

編：なるほど。高校を卒業された後は？

遠藤：それが浪人しまして……X68000を手に入れたがために、と言っておきます（笑）。いや実際そうだったんですよ。勉強そっちのけでコンピュータにハマってましたから。コンピュータにハマったっていうと聞こえはいいですが、実際はゲームにハマっていたんですね。X68000にいろいろ移植されたアーケードゲームをずっと遊んだりしていましたね。「ウィザードリィ」にもハマって、もう何百回も解いているのに、クリアした後も幾度となくプレイしてました。あとは「バブルボブル」を一カ月まるまる遊び続けていたり、「マイト＆マジック」を二カ月間ほど飲まず食わずでやり続けていたり、今思えばかなり無茶なことをしてました。仕舞いには怒られてやめたんですけど。でも、その頃の遊びが今では実益になっているという感じですね。

編：うらやましいですね。浪人中はゲーム三昧ですか。

遠藤：いや、ゲームばっかりじゃないですよ、さすがに。浪人中にプログラムの方もかなり極めましたね。浪人中って、ものすごい時間がありますから、好きなことがとことん出来ましたから。それで、プログラムに関してそれなりに自信がついたので、一応就職しようと思いまして、「ゲームプログラマーになるには何が必要ですか」とメーカーに電話で聞いて「それぐらいだったらすぐに入れるな」と就職することに一時は決めたんで



すが……そうこうしている内に「やっぱり大学に入って遊びたい」と思うようになって（笑）、大学に入りました。

編：どちらの大学へ？

遠藤：帝京技術大学という大学なんですが、ここに入ったことも私の人生において大きなポイントだったんですよ。なぜなら、今の会社のメンバーの3人ぐらいは、その大学の同期なんです。大学にいる間、彼らといろいろコミュニケーションをとったりしていました。大学卒業後、私はしばらくフリーでいろいろやって、その後に会社を作ったんですけど、他の大学の仲間たちは一旦ゲームメーカー等に就職してから、「やっぱり会社おもしろくないから、お前と一緒にやるわ」と私の会社に合流した形です。



「アクワイア」設立から「天誅」に至るまで



編：会社設立のお話をお聞かせ下さい。

遠藤：大学を卒業してから半年後、私が個人事業主となって「チームアクワイア」という現在の会社の前身を作りました。最初は私を含め3人で、高校時代にゲームで遊んでいたメンバーでのスタートでした。

編：「チームアクワイア」ではどんなことを？

遠藤：卒業論文が終わってすぐにゲームの仕事が一本あったんですよ。電波新聞社の「ザ・ワールド・オブ・X68000」という、ゲームがいろいろ集まった本がありまして、そこでオリジナルのゲームを発表したわけです。その後はですね、とある会社の隅の方に間借りしてですね、そこの会社の手伝いをしながらやってたんです。コンピュータの組み立てとかソフトのインストールとかをやっていたんですよ。あとはウィンドウズのソフト開発やCGなどもやっていました。「チームアクワイア」時代は本当にそんな感じで地味に過ごしましたね。そこで資本金300万円を貯めて現在の「アクワイア」を設立しました。

編：いろいろと苦労されたんですね。

遠藤：そんな偉そうなものではないんですが（笑）。「チームアクワイア」時代は本当にいろいろと勉強させてもらいましたね。請求書の書き方とか見積もりの出し方とか、社会のルールを学んだとでも言いましょうか。さらに、その時分に培ったコネクションが現在も生きていまして、会社の一部は今でもゲーム以外のソフト開発をしていたりもするんです。

編：そうなんですか。では「天誅」開発に至る経緯をお聞かせ下さい。

遠藤：これは語るのが難しいんですが、SMEさんのほうでDEP（デジタルエンタテイメントプログラム）というコンテストがありまして、そこにアクワイアの法人名でゲーム企画を提出しまして、それが入選したのがきっかけでした。会社が出来て1年ちょいで、細々とした仕事をやっている状況だったんですけど、たまたまそういったゲームを制作できる機会に恵まれたわけです。そこからがけっこう長いんですけど、入選した企画は商品化できるようなものじゃないから、商品化できる企画を作ってくれと言われて、いろいろ考えて何回も出したんですけどいずれも「ダメ」って言われて。8カ月ぐらいの間にそうやって何度も何度も手を替え品を替え企画を提出したんですけど、なかなか通してくれなくて、最後の最後に「忍者

にしよう」ということで持っていったのが「天誅」だったと。

編：今後のご予定については。

遠藤：そうですね。今は「天誅」の海外版を制作しています。それをやりながら続編の構想をいろいろと練っているところですね。本当は「天誅」以外のゲームも作りたいんですけど、私どものゲーム開発は1ラインしかないですから。ちゃんとしたゲームメーカーとしては3ラインぐらいでやっていきたいと思っています。たった1ラインで、たまたま「天誅」がちょっと当たったからといって、天狗になってはいけないなと自分を戒めています。



遠藤琢磨（えんどう・たくま）
1970年4月5日生まれ。「有限会社アクワイア」代表取締役。「天誅」では、監督・企画・シナリオ・システムの制作・プログラムとCG以外の雑用を担当。



クリエイターを目指す人々へのメッセージ

編：最終的にどんなゲームを作りたいですか？

遠藤：あの……なんていうか、空を飛びたいんですよ（笑）。浮遊感覚を表現するデバイス、誰か作ってくれませんかね。まぁ現実的な話で言えば、多人数で遊べるゲームを作ってみたいんですね。

編：最近では学生たちがゲームプログラマーになって自分の会社を起こしたいという夢を持っていると聞きますが。

遠藤：それは私にとって非常に驚きですね。私が学生の頃はゲームとかコンピュータとか、暗いイメージがありましたから。だから今、子供たちのなりたい職業になっているというのは驚きですね、はっきり言って。

編：ゲームクリエイターになりたい人たちへのメッセージはありますか。

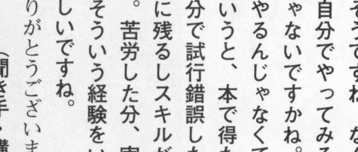
遠藤：そうですね。なんでもいろいろと自分でやってみるのが大切なんじゃないですかね。人から言われてやるんじゃなくて。私の経験からいうと、本で得た知識よりも、自分で試行錯誤した知識の方が印象に残るしスキルが上がるんですよ。苦労した分、実りも大きいと。そういう経験をいっぱい重ねて欲しいですね。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成／松井）

◆◆作品紹介◆◆
「天誅」

「立体忍者活劇」をコンセプトに遠藤氏が作り上げた3Dアクションゲーム「天誅」。発見されないように忍び歩き、敵の背後から接近、一撃で倒すという一連の忍者らしいアクションが白眉。手裏剣や煙玉、まきびしといったアイテムを始め、いたるところに忍者気分を盛り上げる要素が含まれている。シリアスな中にも時代劇にありがちなコミカルさも含んでおり、いろいろな楽しみ方が出来る。鋭意制作中という続編にも期待したい。



敵の隙を伺う際の緊張感がたまらない。


vol.8
カズマデラックス♡
野望のせいなの…ノ巻
IT WAS ON SCCOUNT OF AMBITIONS.
コンボイの自爆で幕を閉じた、ビーストウォーズのCGシリーズ。アチラではすでにその続きが始まっていて、ナントあの後、爆発した要塞砲のエネルギーを受けて、両陣営共にメンバーのうち何名かはトランスメタル化する。そして、その次の回にはフーザーズが登場。早く観たいね。
ゼンカイノフォローダネ
エエハナシヤ…
イヤー、なんかミョーに作りたくなってさー。
コレ
プラモを作る時は換気を忘れずに！
“エンドレスワルツ”のプラモをまとめて購入。意外にサンドロックがカッコ良くてビックリ、ヒートショーテルはデカいしマントはあるしでもうタマランっす。でも、期待してたヘビーアームズはアーミーナイフがついてなくてちょっとガッカリ。トールギスみたいに、TV版とコンパチにして欲しかったなあ。
アッ、イイトシナノニ、プラモツクッテル。
そんなにイイトシでも無いと思うぞ。（本人談）
ナゼかというとね…
グフが大好き。
それは「ギレンの野望」をやってるからだ！
ナニ…
わりとギレン似…
ヤッパリ
たのむよー マスターグレードでグフだしてくれよー。最近ガンダムばっかじゃん、ドムだってさー出すっていってたのにー。
MS-07B.
ガンダム好きにはコタエられない。
ゲ、シャアが独立しちゃったよ。
しかも、ニュータイプみんな連れてっちゃったよヒデー。
トコロデジオン軍行動設定フェイズノ曲ノハジマリガエンカッポクナイ？
マアマア
皆さん「ギレンの野望」やってます？。いーですよねー。久々にハマっちゃいましたよ。なんかこうウマイ事、原作に忠実に作ってあるところがソソりますよね。「あっ、これじゃあそうそうモビルアーマーの量産は出来ないなー」なんて改めて思っちゃいましたもの。
で、気になるプレイ時間もものともせずゲーム中でモビルスーツを開発してると、なんかこう作りたくなるんだよねー、プラモが…。
でも、今のプラモと比べるとちょっと見劣りするんだよ、出してくれないかな、グフ…。

大好評連載　カズマデラックス第8回！！

でもさあ、ケンプファーが作れるのにガルバルディが作れないのは何故？。型式でもケンプファーより前なのに、さらに言うならシャアの赤いリックドムやクスコ・アルも出てくるのに。もしかすると正統ジオンだと作れるのかな、リゲルグは作れるらしけど…。



ガルバルディって知ってる？。小説版に名前だけ出てくるんだけど、ギャンとゲルググの中間的な機体として開発されたという設定のモビルスーツ。
“Z”にガルバルディβと言うのが出てくるけど、あれは改良型でジオンで開発されたものを一年戦争後に連邦が改修して運用していたという設定。
デザインがイイのと“ライラ”の乗機という事でかなり好き。そういう意味では“Z”版で「ジャミトフの野望」とかもイイなあ。
“クアトロ”とか“シロッコ”あたりが独立しそうだし…。

まあそれはおいといて、ちょっと思った事があるんだケド…

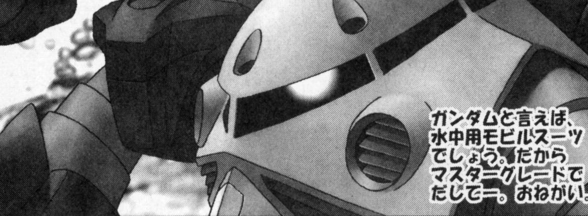
ボクらの子供の頃って、親の世代が第二次大戦を体験してるせいか、実際に戦争に行った人や、その頃子供で“ソカイ”したなんて人が身近にいっぱいいて、戦争当時の話を色々と聞かせてくれた。その頃すでに、「戦争を知らない子供達」とか言われてた僕らだけど、例え実体験では無いにしろ、世代を超えてそれなりにちゃんと伝わっていたと思うんだよね、戦争についての色んな事が…。



でも、現代の子供達にそういうのって、なかなか伝わらないと思うんだよね。僕らが聞いた話を一生懸命伝えでもリアリティは無いと思うし…。
で、「ギレンの野望」やってて思ったんだけど、ガンダムの世界観って長い時間かけて色々な側面から描いてるから、現実じゃ無いとわかっていても妙なリアリティがあるんだよね。
ゲームしてても
「ああ、あの作戦の時は、ああだったなあ。」
なんてほんとの歴史にあった事のように錯覚しちゃう。
ましてやキャラクターの側から戦争を描いているから、色んな人達の考え方がわかるし、これってボクらが親の世代から戦争について伝えられた状況に、なんだか似てる気がするんだよね。
戦争ってものが良くも悪くもうまく伝わらない現代でこんな役割をしてるなんて思った瞬間…、



まあ、ムズカシイ話はヌキにして次はいよいよ
スパロボだ！
今やってんだけどさー
もう分岐多すぎ、
タスケテー！。
馬



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」が発売中。

KOJIMA CINEMA



第9幕　ムトゥ踊るマハラジャ

コジマシネマ開演の挨拶

今回の御題は、昨年の東京ファンタで見逃して以来、観たくて観たくて仕方がなかった待望の映画です。「メタルギア」追い込みのつらい時期に元気をくれた超時空マサラ映画、「踊るポンポコリン」？……もとい、「ムトゥ踊るマハラジャ」です。僕の中での本年度上半期ベスト映画と言えます。この初夏、日本でマサラ映画ブームが巻き起こるかも知れません。

ムトゥ踊るマハラジャ、銀座で観る

「ムトゥ踊るマハラジャ」、銀座の試写会で観ました。これまでインド映画と言えば、固いイメージがあったのですが、このマサラ（商業）映画はそんな偏見を吹き飛ばしてくれました！　その徹底した娯楽性の追求に只ただ感心するばかりです。

新ヒーロー、ムトゥ参上！

まず冒頭から度肝を抜かれました。始まってすぐ、タイトルよりも先に主役ムトゥを演じる俳優の名前「スーパースター・ラジニカーント！」という巨大文字が仰々しく画面に向かってきます！　事情を知らなければ、それがタイトルかと思うほどです。そしてムトゥの登場シーン、これがおかしい！　ムトゥなる使用人、なぜか空中高く、前方抱え込み宙返りという超人的な荒技を披露して、馬車に乗り込んできます！　首には赤いマフラーならぬ白いタオル！　そして手綱を握ると唐突に、高らかに歌い出すのです。マサラ・テクノのリズムに併せて、待ってた様に踊り出す人々、サウンドに同調するカメラワーク、ミュージック・クリップのように計算されたモンタージュ（編集が上手い！）……呆れながらも、いきなり映画に引き込まれてしまいます！「こんな笑いがあったのか？　こんな手がまだ映画に残っていたのか？　これはやられたっ！」……そんな新鮮な笑いと驚きの2時間45分。本当に恐るべき、愛すべき映画です。

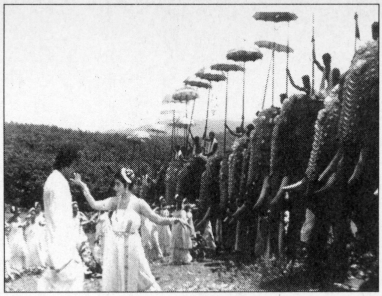
究極の激辛エンターテイメント！

「ムトゥ」はいろんな側面を持った映画です。'50年代ハリウッドミュージカルでもあり、'60年代日活アクション映画でもあり、カンフー映画でもあり、駅前シリーズやクレイジーキャッツシリーズ等の昭和30年代喜劇でもあり、特撮ヒーローTVでもあり……と、ジャンルを越えて、ありとあらゆる要素が惜しげもなく、マサラ映画というひとくくりの鍋に詰め込まれています。まさに「楽しむための娯楽映画」としか言いようがありません。これぞ、究極の激辛エンターテイメント映画です！

香港アクションからの継承と脱却

アクション・シーンでは香港映画の影響がかなり感じられます。例えば見せ場となるムトゥのカンフー・アクション。ブルース・リーばりの仕草や表情が物まねの域を超えて再現されています。また敵の吹っ飛びアクションや椅子や机、壁に衝突する際のダメージ演出等はまさにサモ・ハン・キンポーです。そしてジョン・ウーお家芸であるスローモーション演出も披露してくれます。それもただ形だけではなく、ちゃんと撮っているところが偉いです。そして、香港映画の要素を取り入れながらも、香港映画特有の「暗さや貧しさ」は感じられません。むしろ豪華で派手な印象を受けます。原色を使った鮮やかな衣装、荘厳なセット、艶やかな照明、大がかりなエキス

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギア ソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



目も眩むミュージカルシーン。象も大挙出演します。

トラ、そして俳優たちの届託のない笑顔……どちらかというと、ハリウッドやブロードウェイのショーアップされた華美さを感じます。

エキストラが凄い！ 人海戦術、象海戦術！

やたらエキストラが多いのが目に付きました。通りを埋め尽くす人々、シネスコのスクリーンいっぱいに並ぶ人々、パースを付けるほどに縦列するゾウの群、「ベン・ハー」ばりの馬車カーチェイス等々……踊りのシーンもエキストラをふんだんに使っての舞台的な演出（歌が始まると、何処からともなく踊り子が現れ、常にメインキャラクターの背後に回り、引き立てるという）がほとんどです。人件費が安い為なのか？ それだけ映画が人々の支持を受けているのか？ 真意の程は分かりませんが、エキストラにも衣装、メイクがちゃんと配慮されている辺り、手間とお金がかかっています。

流行るかタオル・ファッション？

香港映画、ハリウッド映画の影響だけではなく、なぜか日本の特撮ヒーロー物の味も持ち合わせています。ワイヤー・ワークやトランポリンを使った「ムトゥ」のジャンプアクションはまさに「仮面ライダー」の定番演出ですし、ムトゥの首にかけたタオルをかけ直す仕草のしつこいほどの演出、早回しや逆回し、決めポーズへのこだわり等はまさに「〇〇レンジャー」でお馴染みの長寿番組「戦隊ヒーロー物」そのものです。昨年、九州（宮崎）の若者の間でタオルを首に巻くのが流行ったと聞きましたが、今年は首都圏でこのタオル・ファッションとタオル・アクションが流行るかもしれません。

スーパースター・ラジニカーント

ムトゥを演じるラジニカーントは、髪の毛も大きく後退しており、何処か山城新伍さんに似た顔立ち。身体も決してスレンダーではなく、どちらかというと中肉中背。頭も大きく、手足も短い印象を受けます。

「一体、何処がスーパースターなのか？」と思っていましたが、映画が始まるにつれ、そのスーパースターたる所以が分かりました。笑えば、愛らしく……腰を振り振り踊れば、セクシーに……カンフー・シーンではキリリと躍動感があり……ロマンティックなシーンではあの嫌らしい口ひげも魅力的に見えます。すっかり謎のスーパースターの虜（ファン）になりました。さっそく彼のホームページにアクセスしたところ、ヒット数が13万6千件もありました。間違いなくスーパーヒーローです。

マサラ映画での9つの娯楽性とメタルギア

インド映画は二つに大別されているようです。高尚な芸術作品としての映画と「ムトゥ」のようにエンターテイメントに徹した商業作品としての映画。インドでは、歌と踊りが入る映画をマサラ（商業）映画と呼ぶようです。マサラとはマサーラー、スパイスの意味らしいです。つまり、マサラ映画とはインドカレーの様にいろんなスパイス（要素）が入ったエンターテイメントの意味だそうです。そして、マサラ映画には、色気、勇敢さ、笑い、悲しみ、驚き、恐怖、怒り、憎悪、平安という9つの娯楽要素が必ず込められているようです。ふと客観的に「メタルギア」を観てみると、意図的に入れた訳ではありませんが、なる程「メタルギア」にもこの9つの娯楽要素（ナヴァ・ラサ）が入っているではありませんか。マサラ映画ならぬ、マサラ（商業）ゲームです。しかし、出来れば「メタルギア」ではこの9つの娯楽要素にプラス要素である「社会性」を入れられたらと思っています。僕はこの9つの娯楽要素に社会性が付加されてこそ、本当のエンターテイメントになると思っています。商業ゲームを超えた、文化としてのゲームにです。

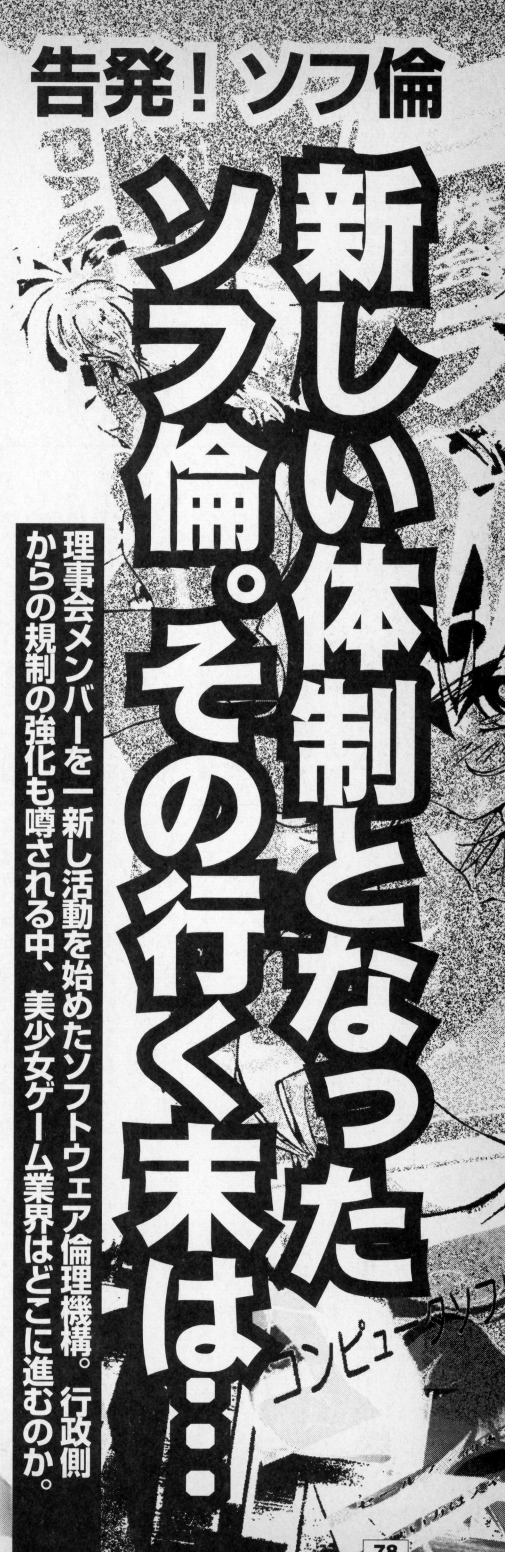
「ムトゥ踊るマハラジャ」MUTHU

主演、「スーパースター」ラジニカーント。監督・脚本、K・S・ラヴィクマール。'98年6月中旬公開。
大地主ラージャーの屋敷で働くムトゥは、専属の執事としてラージャーと常に行動を共にしていた。ラージャーの誕生日、彼の財産を奪おうと企む悪徳政治家の叔父の娘がラージャーの家に住み込むことになり……。
ちなみに「ムトゥ」という名前には、「真珠」「歓び」「美しさ」の他に「キス」という意味がある。

告発！ソフ倫

新しい体制となったソフ倫。その行く末は…

理事会メンバーを一新し活動を始めたソフトウェア倫理機構。行政側からの規制の強化も噂される中、美少女ゲーム業界はどこに進むのか。



ソフ倫新理事会発足！はたして何が変わったのか

去る3月25日、コンピュータソフトウェア倫理機構（以下、ソフ倫）の臨時総会が東京都港区内のホテルで開催され、任期2年の新役員人事が発表された。

理事長代行の土市氏（㈱フォレスト・前副理事）、副理事の梅村氏（㈱スクウェア・前渉外担当理事）らを除けば、旧役員の大半は理事会を退いている。もっとも、新体制下での活動は始まったばかりであるため、顔ぶれが変わったことをもって、ソフ倫理事会の体質が名実ともに「一新された」と判断するわけにもいかないだろう。

総会と同じ日に緊急報告会も開かれ、この席上で「ソフ倫及び一部の役員に対するデマ、誹謗中傷」に関する問題が俎上に上っていた。この件に関する対策として「今後もこの様な誹謗中傷に対し、明確に対処する」と理事会側は回答しているが、具体的な行動計画についてはほとんど明かされていない。

実はこの臨時総会、緊急報告会に先立つ2月25日、ソフ倫流通懇談会が開かれており、そのなかでサイレンス（かつて審査とその後の処遇をめぐって理事会と対立。現在はソフ倫を脱退）の動向についての報告がなされていた。議事録によれば、ソフ倫理事会、流通顧問各社はいずれも「サイレンスのような非加盟メーカーの作品が流通する現状」を憂慮している様子がうかがえるが、今のところ静観の構えのようだ。

一部の流通会社から「お店のほうに強制的に（サイレンス作品の販売を）止めるということはしていない」という声があがっていた。この発言の意味するものは何なのか。好意的に受け止めるなら「非加盟メーカーの作品が摘発されるようなことになればソフ倫加盟メーカーにも実害が及ぶケースも考えられる」「そのために流通顧問各社と小売店が話し合う必要がある」という主旨なのかもしれないが、そもそも自社が扱っていない商品について「強制的に販売を止める」権限が彼らにあるとでもいうのだろうか。

●ソフ倫理事役員の変遷

設立時

- 理事長：アクティブ
- 副理事長：エルフ
- 理事：フォレスト、姫屋ソフト、ソフトウェアハウスぱせり、アリスソフト、アグミックス、アレックス
- 監事：ディーオー

'98年1月

- 理事長：アクティブ
- 副理事長：エルフ
- 理事：フォレスト、ソフトウェアハウスぱせり、アグミックス、アレックス、アイル、ギルティ、フォア・ナイン、トータルメディアエージェンシー
- 監事：ディーオー

'98年4月

- 理事長代行：フォレスト
- 副理事長：ソフトウェアハウスぱせり
- 理事：ギルティ、アグミックス、フォア・ナイン、ミンク、ベクター
- 監事：アイル、ぱんだはうす

これまでの役員メーカーで、新理事体制に名を連ねたのは3社のみ。メンバーはほぼ一新したと言える。なお、上記以外にも'98年1月から専務理事という新しい役職が設けられた。また、新理事長のフォレストは現在、代行という立場だが、6月の総会で承認されれば、代行の文字はとれる予定。

当のサイレンス代表中村氏は、「こうした排除の論理が蔓延している点がソフ倫最大の病根」と語っている。中村氏が確認したところによれば、それが「強制的に」ではないにしろ、ある流通会社がいくつかの小売店に対して「サイレンスの作品を置かないでほしい」と要請してきたという。事実、流通懇談会議事録のなかで、某流通顧問会社が「啓蒙活動」を行ったところ「営業妨害ではないのか」と指摘されたとの報告がある。

もしかして、足の引っ張り合い？

そのほか議事録のなかには、ソフ倫事務局が東京都庁、警視庁さらには警察庁に出向き状況報告をした旨について触れられているが、実はこれに前後して中村氏も都庁を訪れて事情の説明を行っている。昨年12月、東京都が「東京都青少年の健全な育成に関する条例」で「買春（かいしゅん）等処罰規定」を制定したことはよく知られている。しかし、この改正にともなってCD-ROM等パソコンソフトが有害図書の対象として新たに加わったことを知る者は少ない。改めて説明するまでもないが、これによってソフ倫加盟メーカーの「主要制作物」が規制の対象となる可能性が出てきたわけだ。

議事録のなかには、事務局は非加盟会社のリストを提出したとある。さらに前理事長の酒井氏は「そういうの（非加盟メーカーの作品？）がオープンにするととんでもないことになるし、一部の流通がそれで儲けているというのはおかしな話ですので、なんとか動いてもらえないだろうかという話はもっていっています」（カッコ内以外議事録原文のママ）と発言。しばらくして、サイレンスは都庁からの呼び出しを受けるわけだが、その背景にソフ倫事務局による状況報告があったことは想像に難くない。ところが、

「別に、これまでの事情を説明しただけですよ。注意や警告があったわけではありません」

と中村氏はいう。彼の言葉を借りれば、都庁はサイレンスの動向をソフ倫側が思い描いているような重大問題とは受け取っていないようだ。

業界の舵取りを担うソフ倫としては「シールを貼っていないソフトは当機構と無関係とPRしておかねば……」という思惑があったのだろう。しかし、都庁に対する状況報告のなかで、サイレンスが脱退した経緯まで説明したのだろうか。無論、ソフ倫にはソフ倫の主張があり、それがサイレンスの主張と大きく食い違っていることは理解できるが、根本的な問題解

決を前に「なんとか動いてもらえないだろうか」と行政にすがりつくのはいかがなものか。

相次ぐ「規制」当面の危機はないものの…

業界を「震撼」させた行政の動きは都条例の改正だけではない。現在、国政レベルでも「児童売春、児童ポルノに係わる行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律案要綱」が与党プロジェクトチームによって検討されている。

この法案に定められようとしている児童ポルノの規定は「写真、絵、ビデオテープその他の物であって（以下略）」「性交等に係る児童の姿態を視覚により認識することができる方法により描写したもの」となっている。とらえ方次第だが、主として絵によって表現される美少女ゲームは充分その範疇に入るわけだ。

写真やビデオなど実写だけでなく、絵まで規定に盛り込んだ背景には、ひと頃、マスコミを賑わせた「有害コミック問題」があるのだろう。しかし、線引きが難しい絵という表現手段をあえて含めた理由は何か？

プロジェクトチームに属する社民党の担当者は「規制の対象として考えているのは、ノンフィクションの事象を模写した絵」だと語っている。これを額面どおりに受け止めれば、当面、美少女ゲーム業界は一安心といったところだが、条文には「ノンフィクションの模写」という限定が盛り込まれていないため「ともすれば……」の感は否めない。筆者は決して「児童ポルノ」を是とするものではないが、児童保護と表現の問題をどのように結びつけているのかが、今一つ明解でないこともたしかだ。

現在、この法案は与党での検討がまとまり、野党との折衝段階に入っているという。社民党は「表現の自由に対する規制ではない」と断言しているが、すでに与党プロジェクトチームからソフ倫事務局に対して、通達あるいは指導の形で連絡が入ったとの情報もある。業界関係者はこの法案の動向を注視しなければならないだろう。少なくとも、ソフ倫が旧態依然のままですまされるとは思えない。

現体制からの脱皮は急務である

サイレンスの中村氏はいう。

「ソフ倫本来の目的は安心してモノを作って、安心してモノを売れる土壌を作り出すことです。ところが、今はソフ倫から自分たちの身を守ることも考えなければならない異常事態なんです」

さすがにこのような「事務局と加盟メーカーの対立構造」が業界全体隅々まで拡がっているとは考

美少女コミック評論家
永山薫氏に聞く

「児童ポルノ規制法案」は何をもたらすのか…

「児童売春・児童ポルノ規制法案」（正式には「児童売春、児童ポルノの係わる行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律案」）。社民党を中心とした与党のプロジェクトチームにより進められているこの法案が、まんが、ゲーム業界の一部で特に話題になっている。18歳未満による性交や全裸、もしくは半裸において性的好奇心をそそるものが規制の対象とされ、制作者や流通、小売に対する罰則が設けられ、ユーザーの所持の禁止までもが明文化されているからだ（所持については罰則はない）。この法案について、美少女コミック界の識者であり評論家の永山薫氏にお話を伺った。

編：「児童ポルノ規制法案」の中で、まんが、ゲーム業界が気にしているのは、規制の対象に「絵」という項目が入っているところだと思うのですが。

永山：この規制法案について関心が高いのは、ゲームやまんがが規制の対象となるかという部分だと思うんですが、これらは規制の対象から除外するというニュアンスは伝わってきている。実際どうかはわからないのですが、この法案を作った与党プロジェクトチームの発言として伝わってきていま



INTERVIEW

す。だから安心できるのかというと、それはまた別問題ですが。

編：実際、条文からはそういう部分は読みとれませんし。

永山：条文通り解釈すると、明らかに引っかかるのではないかと。この規制法案が出てきたのは、児童を性的搾取から守ろうというところから始まっているんです。そこで、実際の犯罪と結びつく可能性の高いビデオや写真というのはわかるんですが、どうして「絵」という項目が入ってくるのか。児童ポルノのビデオや写真は、作った時点で犯罪を構成するし、例え自分の子供であっても幼児虐待に当たる。問題は表現物ではなく、その行為自体のはずなんですよ。

編：この規制法案では実際の犯罪の取り締まりが目的のはずなのに、表現の規制が組み込まれていると。

永山：ええ。児童虐待・児童売春の問題と表現の問題は一緒くたにできるものではないし、それぞれ別々に議論するべきだということです。児童保護が最大目的の法案ならば、表現には踏み込めないと思うんです。確かに第一の目的を読めば、まんがやゲーム、架空のCGなどには踏み込まないと、読みとれなくはない。ただ、ちゃんと補足してもらわないと拡大解釈の可能性がありますので、そこは問題だと思います。

編：また、この法案は現行法でもカバーできそうな部分が多いですね。

永山：そうです。強姦罪でも未成年との性交は禁じている訳だし、売春にしても売春禁止法がありますし、誘拐も犯罪ですし、猥褻物の販売に関しても猥褻罪があります。児童保護を目的とするならば、現実の児童虐待問題とリンクさせていかなければおかしいんですよ。実際、家庭内での児童虐待は、外に出ないだけで事態はかなり深刻化していると思います。例えばある家庭で児童虐待が行われているとした場合、当局側が踏み込むのが難しいという事実がある。子供が死んだり、大けがをしたら別ですが、精神的な迫害であるとか、証拠の残らない虐待については法律は踏み込めないんです。親権が優先していて児童の保護が難しい。罰則云々よりも、そういう問題について考える方が大事だと思うんですが。また、それ以前に、児童売春がどれだけ行われているのか、児童ポルノはどれだけ流出しているのかが、まったくわからない。この法案に関する報道でもそういったデータは出ていないし、他でも見たことがありません。

編：前提条件、法案を作るに至った動機が見えないので、余計に、国際会議で叩かれたから作った対外的なアピールでしかないように思えてしまいます。

永山：別に取っ掛かりはそれでもいいんですが、法案を作る前に実態調査をしたのかどうかは非常に気になります。与党のプロジェクトチームは、ソフ倫やビデ倫などに話を聞いたんですかね？

編：法案の要綱が出来た後、ソフ倫に政府から指導があったようです。ただ、それに対するソフ倫の対応は、法案文と指導があった旨を会員各社に流しているだけで。

永山：そういった指示があった場合は、それが何を指し、どこを自粛しろと言っているのか確認するべきですよね。実際、与党のプロジェクトチームは、表現には踏み込まないと言っている訳ですから。自主規制団体なので、指導が何を目指しているのか、どうして指導がきているのかを会員に説明する義務があると思います。

えにくいが、「売ることができるできない」という重大な決定を一部のメーカーが下している状況に問題がないわけではない。実際、中村氏が提唱している「第三者が公平に作品を審査して、審査を通過したものについてはソフ倫が最後まで責任をとる体制」を待ち望むメーカーは少なくないはずだ。業界外からも「コンピュータソフトの審査に関しては、映倫のあり方がひとつの指標になるだろう」との声も聞こえてくる。また、内外に影響力を持つ社団法人化も視野に入れる必要があるはずだ。美少女ゲーム摘発事件を期に作られた発足当時なら、寄り合い所帯的なソフ倫でも充分意味があった。しかし、すでに第一段階は過ぎ去っている。今は、一刻も早く新生ソフ倫の体制作りを始めなければならないのだが……。

プロフィール
田中 裕
（たなか・ゆう）
フリーライター。65年生まれ。ソフ倫関係の取材も長いです。一部には「一方の当事者の話しか出ていない」とのご批判もありますが、もう一方の当事者がなかなか話をしてくれないのが実情です。もちろん今後も、偏向しないレポートを心がけますが、なにか新しい情報があればぜひ編集部までご一報を。



ない。この件に関して思ったよりも反響が少ないのはもはや任天堂に対して世間の関心が薄れているからな訳で事態はいよいよ深刻だ。仕事上の影響もさることながら、任天堂ゲームで育った1ゲームファンとしては寒いものがある。

技術的な問題。ルールの問題。チームの問題。個人的な問題。様々な種類の問題が起こり、もつれこじれねじれ…。監督としては心許無いが僕には解決法がよくわからない。ネガティブな気分に襲われないようにするしかないのか。

日常の些細なことが気にかかる。神経がチクチクと昂ぶりはじめてきいる。

電撃N６４の連載が誌面リニューアルのため次回で終了。某社で進めていた本の出版計画も見直しに。その一方でインターネットマガジンでのコラム連載が決まったり、将来的な計画の足がかりが出来たりと新しい動きもある。毎日めまぐるしい。そんな中で『巨人のドシン』は少しずつだが確実に成長している。

神経質に成りすぎている時は音楽がいい。なるだけでっかい音で体全体に浴びせるように聴くのがよく効く。いいタイミングで『ドシン』の音楽を担当しているアサノタツヒコさんのライブがあった。オールナイトイベントしかもクラブ！　条件はばっちり。さらにその日は東泉一郎さんによる『ドシン』ロゴの納品もあってかなりいい気分だった一日。

『ドシン』のミニマムバージョンが出来た。完全に客観的な視点で見ることは出来ないけれど、おもしろい！イケルな感じで嬉しくなった。様々な不安はあるが作品本位な部分では全然大丈夫だと思う。よかった。チームのみんなのがんばりに感謝。心が 一気に軽くなる。



Title:IMAI TOONS　Illustration:KAZUTOSHI IIDA



わびん日記 10

飯田和敏

4月某日

なんといっても『巨人のドシン』だ。制作は前半の山場にさしかかり、そろそろ着地点を明確にしなければならない時期である。企画全体を再考して、「既に実現出来ているアイディア」「なんとか実現出来そうなアイディア」「今回は無理っぽいアイディア」を整理していく。やりたいことはいっぱいあってそれを考えている時はワクワクだけど全てをやることは不可能だ。このゲームの一番大切なことだけをしっかり作り、それ以外は思い切って捨ててしまうのもいいのかもしれないとも思う。でも、それじゃ以前の作品とおんなじだしなぁ。

前二作ではやりたいことしかやらなかった。作り終わったときは充足感を感じていたし、今でも愛着があるが、その気持ちとは別に不出来な部分が気になるようになってきた。作ることそれ自体に夢中になってしまってテレビゲームにとって一番大事な「遊べること」を充分に配慮することが出来なかったと思う。三作目はなにがなんでもなんとかしたい。『巨人のドシン』の最大のテーマだ。「遊べる」散策ゲーム。コンセプトレベルで矛盾している。

ゲームの制作が進行していくに従って、企画段階では気付かなかった問題点が見えてくる。巨人がどんどん大きくなるのは良しとして、巨人がモノを持ったり壊したりするときのアニメーションをどのようにするのか？　巨人は無段階にしかもシームレスに巨大化していく。持ったり壊されたりするモノのサイズもまちまち。どうやって巨人の手と物体を接触させればいいのか。ゲーム作家を名乗るなら、ひとつの魅力的なアイディアに夢中になるだけではなく、もっと先回りして色々なことを考えられるようにならなくてはいけない。まだまだだ。

予算、制作期間、売上見込。そういったビジネス的な側面を無視することは出来ない。幸い僕の場合は予算の管理をしてくれるプロデューサーもいるし、会社業務をサポートしてくれるマネージャーもいる。なのでそれほどシビアに考えないですむのだが、やっぱり気にならないことではない。とは言うものの僕たちが出来ることはいいゲームを作ろうと努力するだけで……

N64DDはまたもや発売延期。よもや発売中止なんてことになってしまったら、僕たちの投入した青春は無意味になってしまう。いくらなんでもそれはないと思うけど不安ではある。そんな不安感を更に煽る『ポケモンスタジアム』ロムで発売の知らせ。

当初はDDのキラータイトルとして発表されていたはずで、その理由が「プログラム圧縮が可能になったため」というおよそ説得力のないものとは開いた口がふさがら

飯田和敏（いいだ・かずとし）
ゲーム作家。代表作は「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」（アートディンク）。好きなゲームは「ゼビウス」「マザー」「テトリス」。現在は、64DD「巨人のドシン」を制作中。度重なるDD発売延期の報せにやきもきする日々。

第2特集

今、ゲームマスコミに求められているもの

ハードの進歩と共にその姿を刻々と変えてきたコンピュータゲーム。今やゲームは子供の遊びという以上の意味を負わされている。新しいハードの噂が新聞の一面を飾り、経済面のトップ記事がゲーム会社関連ということも珍しくない。

いい意味でのニュースだけでなく、歓迎されない形でゲームがニュースに取り上げられる場合も多い。若年層が事件をおこせば、ゲームのせいで現実と非現実の区別がつかなくなっているといった論調を、メディアのあちこちで目にすることができる。

人々の生活や社会の中で、ますます影響力の大きくなるゲーム。変わり続けるその姿に、わたしたちマスコミも変化し対応する必要が出てきているのが現状だ。

そこで考えてみたい。今、ゲームマスコミに求められているのは何なのだろう。

テレビゲームと一般マスコミ、その認識

先日、ようやくアニメ「ポケットモンスター」は再開になった。「ナイフ事件」も含め、マスコミはテレビゲームが関係した事件をどのように扱ったのか。



「ポケモン事件」後は、このようなテロップが表示されるようになった。

19号でも取り上げたポケモン事件だが、中止になっていたアニメも、先日ようやく再開された。今号では、ポケモン事件がその後どのような推移を遂げたのか、マスコミの事件に対する報道姿勢を振り返りながら追っていきたい。

ポケモン事件が発生したのは'97年の12月16日のことである。この日放映されたアニメ「ポケットモンスター」の中で使われていた「フリッカー」と呼ばれるアニメの表現技法の影響で、それを見ていた子供たちが次々と病院に運ばれた。「フリッカー」はごく一般的にアニメで用いられている手法であり、今までこうした表現が、ここまで大規模な事件を引き起こした例はなかった。そのためこの事件は、新聞・テレビなどのマスコミでも大きく取り上げられることになった。

そして約4カ月の調査、検討の末、事件再発防止のガイドラインが'98年4月8日に日本民間放送連盟（民放連、109社加盟）とNHKから加盟各局に伝えられ、それをもとにテレビ東京は独自の「アニメ製作ガイドライン」（囲み参照）を作成、また「フリッカー」の検出・開発装置を製作し、その詳しい内容を4月11日の「アニメポケットモンスター問題検証報告」という番組内で放送した。そうした経緯を経て同月16日、「ポケットモンスター」は再開されたのである。

このような経過やガイドラインについては、テレビ東京以外の新聞、テレビ、ニュースなどでも報道されたが、事件直後にセンセーショナルな報道をしたメディアに限って、事件後の結着を十分に伝えていなかった向きがある。ポケモン事件の再発防止を第一に考えるならば、そうした部分についての十分な検証を行うのが、大事なのは言うまでもない。

バイオハザードと少年犯罪

ポケモン事件はメディアの物理的作用が人体に悪影響を及ぼした事件であったが、メディアが人間の精神面に与える影響力を問題とする動きも最近は多い。続発する

テレビ東京による アニメ番組の映像効果に関する製作ガイドライン

1	1／3秒（フィルムでは8コマ・テレビフレームでは10フレーム）以内で1回を超える光の点滅は避けるべきである。
2	急激なカットチェンジや急速に変化する映像も、光の点滅と同様の影響を与えるので、1／3秒に1回を超える使用は避けるべきである。
3	赤色を単色で使用した点滅やカットチェンジも危険である。ただし、単色の赤色を除く色の組み合わせで、それが同じ輝度（明るさ）であれば問題ない。
4	輝度差のある規則的なパターン（縞模様・渦巻き等）は、原則として避けるべきである。

少年たちの犯罪が原因で、木村拓哉演ずる主人公がバタフライナイフを使用していたドラマ、「ギフト」の再放送が中止された件は記憶に新しい。そして当然の様にテレビゲームも有害なメディアの一つとして取り上げられた。最も象徴的だったのは、「バイオハザード」を始めとするテレビゲームについて述べられた'98年2月19日付の「週刊新潮」の記事である。

記事の内容は、栃木県黒磯市の女性教師刺殺事件とこれに前後した、埼玉県大宮市での警官の殺傷事件、また愛知県の教師へのエアガン発砲事件などを踏まえ、これらのほとんどが「少年」による犯行であったという点から、現職の教師や何人かの中学生におこなったインタビューをもとに構成されている。

記事では中学生が「逆ギレ」する原因を彼らの日常生活にあるとし、その中でも日頃中学生たちが熱中しているテレビゲームに焦点をあてている（「週刊新潮」記事抜粋欄参照）。中心として取り上げているのがカプコンの「バイオハザード」で、ナイフや銃を使いながらゾンビと闘っていく主人公が「女性教師をメッタ刺しにした少年や、教師に向けてエアガンを発射した少年」の姿と重ねられている。また、「ストリートファイター」や「ザ・キング・オブ・ファイターズ」といった格闘ゲームも、登場するキャラに自分の姿を投影して遊んでいる中学生の様子から「バイオハザード」同様、少年たちに悪影響を与えているのではないかと記されている。

犯罪はサブカルチャーが原因なのか

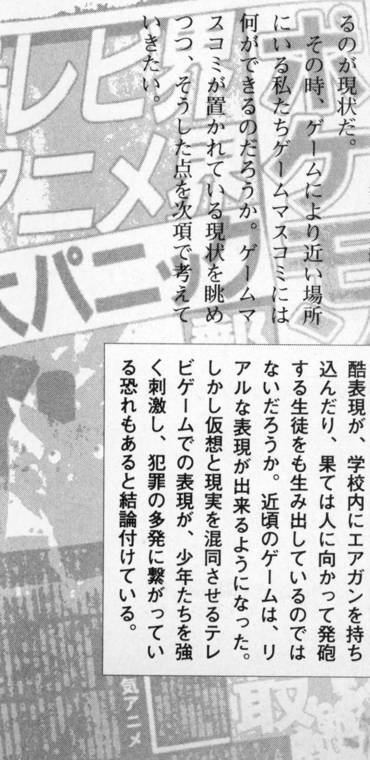
こうした論調は、例えばロック、マンガとその対象を変えながら、時代を越え、唱え続けられている。しかし若者たちによる犯罪の原因をすべてこうしたサブカルチャーの責任に帰すのはあまりにもナンセンスだ。例えばゲームが人間を暴力的にするというお題目も未だきちんと証明されておらず、推論の域を出ない。

アニメ、ゲームといった文化が生み出され、それが若者に支持されるということには、その時代の社会的背景なども深く関係している。そうした状況を全体として捉えず、アニメやゲームといった個々の部分に固執することは、本質を見誤る危険性をはらんでいる。しかし、一部マスコミはこうした立場に立った報道を続けているのが現状だ。

その時、ゲームにより近い場所にいる私たちゲームマスコミには何ができるのだろうか。ゲームマスコミが置かれている現状を眺めつつ、そうした点を次項で考えていきたい。



今回、やり玉にあげられた「バイオ」。



「週刊新潮」のテレビゲームの認識

本文で取り上げた「週刊新潮」50～53頁の記事では、中学生が「逆ギレ」するのはテレビゲームに原因があるとし、次のように扱っている。

今、中学生の圧倒的な支持を得ているのは格闘ゲームやホラーゲーム。特に人気があるのは「ストリートファイター」や「ザ・キング・オブ・ファイターズ」で、殴ったり蹴ったりして相手を倒し、ストレスを発散する。女性教師を刺殺した黒磯の中学生も「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の大ファンであり、テレビゲームの影響は無視出来ない。

一方、彼らの間で「バイオハザード」も人気なのは、このゲームでスリルの体験とストレス解消が同時に出来るからである。ゲーム内での残酷表現が、学校内にエアガンを持ち込んだり、果ては人に向かって発砲する生徒をも生み出しているのではないだろうか。近頃のゲームは、リアルな表現が出来るようになった。しかし仮想と現実を混同させるテレビゲームでの表現が、少年たちを強く刺激し、犯罪の多発に繋がっている恐れもあると結論付けている。

Report 人間の暴力行為とテレビゲームの関係

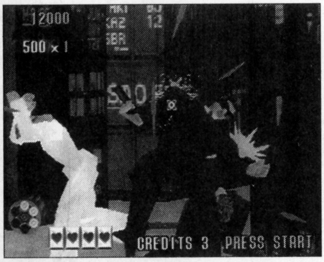
◆実験内容の概略

先日、お茶の水女子大学大学院人間文化研究科の坂元章助教授らのグループが「テレビゲームと人間の暴力—メディアのインタラクティブ性の影響力—」と題した研究をまとめた。これはテレビゲームによって人間の暴力行為が増大させられるのかを数値的なデータから検証していくというもので、同大学の学生52人を被験者とし、次のような手順で進められた。

まず被験者らを、10分間テレビゲームで遊ぶグループ（遊び群）、10分間テレビゲームのデモを視聴するグループ（視聴群）、10分間暴力シーンのない映像を視聴するグループ（対照群）の3つに分ける。遊び群、視聴群には「バーチャコップ」（SS）と「スペースインベーダー THE ORIGINAL GAME」（SFC）の2種類を用意した。この2作品が選ばれたのは、映像がリアルな最近のゲームとそうでないゲームとでは、暴力行為に対する影響に違いが生じるのではないか、という仮定を研究グループが立てていたからである。

被験者たちはそれらの作業を終えた後、他人に電気ショックを与えるよう指示された。その時被験者が与えたショックの強さ、長さから暴力性が計測される。

実験結果のデータ（図参照）を見ると、被験者が与えたショックの強さはどの群にも大差は見られない。だが与えたショックの長さには、遊び群が他の2群よりも高い数値を記録している。これはゲームを遊ぶことで被験者の暴力性が増したことを示している。



リアルな暴力的テレビゲームとして選ばれた「バーチャコップ」。

◆限られた条件下での結果

だが、研究者グループ自ら、報告の中で、あくまで暴力的なゲームを使用と述べているとおり、選択された2作品が、かなり限られたものであることには注意すべきだろう。また図を見ても分かるように「バーチャコップ」の方が「インベーダー」を遊んだ群よりも暴力性の増し方の度合いが小さい。これに関し研究者グループは、バーチャコップでは味方を撃つと罰則が与えられる為、暴力性の増加がある程度抑止されたのでは、と分析している。つまりゲームの中の表現如何で、プレイヤーが受ける影響も変わるのである。

この実験を根拠に「ゲームが有害」だと述べることはあまりに短絡的すぎる。選んだゲームの少なさは研究者も認めるところであるし、その表現内容によって結果が変わりうる点も無視できない。ゲームの形式や表現がこれだけ広範囲にわたる現状にあまりにも合っていないというのが率直な印象である。

しかし、一般のマスコミは無批判に「ゲーム」＝「有害」という図式に拠ったゲーム批判を繰り返す。だが、その根拠はどこにも示されていないのだ。

図・各グループが与えた電気ショックの強さと長さの平均

	遊び群		視聴群		対照群	
	バーチャコップ	インベーダー	バーチャコップ	インベーダー	赤毛のアン	森のシンフォニー
ショックの強さ	2.94	2.95	2.64	2.71	2.88	2.98
ショックの長さ	7.87	11.24	6.72	5.22	5.72	6.94
被験者数	9	8*	8*	8*	9	9

（お茶の水女子大学研究グループの報告書より）

* 実験の意図に気付いた被験者（1名）が外されている。

社会へ主張を始めるゲームメディア

ゲームに関連する事件が社会を賑わすことも多くなった。ゲームに一番近い、ゲームマスコミはこうした事件にどう対応したのか

「ポケモン事件」に対する対応

テレビアニメ「ポケットモンスター」の引き起こした事件やSCEに対する公取委の排除勧告、中古ソフト販売の問題など、ゲームに関連する出来事が朝毎読といった新聞や、TVなどで報道される機会が最近多い。こうした出来事に対し、当のゲームマスコミはどのように対処していたのか。「ポケモン事件」「中古問題」を一つの軸にして見ていくことにする。



ゲーム雑誌は、業界から外部への窓でもある。

　直接的にはゲームと無関係なこともあってか、「ポケモン事件」に関し何らかの対応をおこなっていたメディアはそれほど多くなかった。だが、「週刊ファミ通」（アスキー）は「ポケモン事件」について極めて熱心に報道をおこなっている。同誌1／9・16合併号「ファミ通エクスプレス」内では、緊急特別企画と題して「ポケモン事件」の詳細を2ページにわたって伝え、また記事中でゲームと事件は無関係という立場を鮮明に打ち出している。ファミ通はこの後も続報を掲載。NHK、民放連によるガイドラインが発表されると、前出のコーナーのトップでこれを紹介。併せてゲームメーカーの見解をまとめ、多くのメーカーがこのガイドラインをゲーム制作に反映させることに肯定的という興味深い結果を導き出している。

「中古問題」には総じて関心が高い

　中古ソフト問題に関しては、総合誌、ハード専門誌を問わず感心は高く、扱いの大小はあるものの殆どのゲーム誌がこの問題を取り上げていた。前出の「ファミ通」も、ポケモン事件と同様の取り上げ方をしており、また同じ総合誌である「電撃王」も中古問題に関し詳細な報道をおこなっている。もともと業界関係記事が多い同誌だが、同誌5月号では、この問題を巡って対立するCESA、ARS双方の主張を掲載し、これに続けて同誌が両者の主張の問題点を指摘している、加えて頒布権の世界的潮流について説明を加えるなどして、中古ソフト問題の対立点を分かり易く伝えている。

　総じて見たところでは、ハード専門誌よりは総合誌が、また対象読者の年齢層が高い媒体ほど、こうした問題を積極的に取り上げているようだ。特に前出の、アニメのガイドラインについての「ファミ通」の記事の切り口は、ゲーム誌でなければ実現しなかった記事だといえる。

　ゲーム雑誌が何らかの主張を持ってゲームに関連する事件に意志表示する機会は以外に多い。「遊び」というだけで一段低く見られがちなゲームであるが、そうした評価を覆し、不当な扱いを受けた場合には断固として反論する。その逆の場合もまた然り。そうしたことも、ゲームマスコミの重要な役割の一つなのである。

13年目を迎えたゲーム雑誌の「道」とは

13年という歴史を持つゲーム雑誌業界。創刊ラッシュが続き、また休刊・廃刊も多い。ゲーム雑誌とは今どうあるべきなのか？

ゲーム業界の成長に比例して拡大したゲーム雑誌市場

任天堂の「ファミリーコンピュータ」が発売されたのが'83年7月。そして二年後の'85年、初のTVゲーム専門雑誌「ファミリーコンピュータマガジン」（徳間書店）が発売、ゲーム雑誌の歴史がスタートした。それから現在に至るまで、13年もの時間が経過している。

この短い歴史の間にもゲーム市場は急速に成長し、それに比例するようにゲーム雑誌市場も拡大していった。書店の一角にはゲーム雑誌コーナーが常設され、今日も様々な種類のゲーム雑誌が並べられている。

完全に定着した観のあるゲーム雑誌。だがその一方で、休刊・廃刊に追い込まれた雑誌も多い。昨年・一昨年の間だけでも、休刊・廃刊したゲーム雑誌は8誌にものぼる（主要家庭用ゲーム雑誌変遷の歴史参照）。

今、ゲーム雑誌業界はどのような傾向にあり、今後どうなっていくのであろうか。

ゲーム雑誌の役割 支持される雑誌とは

現在、最も売れているゲーム専門誌、それはやはり「週刊ファミ通」（アスキー）だろう。公称発行部数は70万部、いまや駅のキオスクにも置いてあるほどだ。

多くの読者がゲーム雑誌に求め、購入する動機となっているもの。それは、まず第一にゲームソフトの発売スケジュール。そして第二に新作ゲームソフトの情報・評価。第三に人気タイトルの攻略。おそらくこの三要素なのではないだろうか。

そういった意味で「週刊ファミ通」誌は、先の三要素を十分に満たしているといえる。多くのユーザーのニーズを内包する「ファミ通」誌は、学生からライトユーザー、そしてゲーム業界人の多くに読まれている業界のNO．1の地位を築いたのだろう。

また「ファミ通」誌は、バイヤーズガイドとしての役割も果たし

C O L U M N

流行を生み出す非ゲーム雑誌「コロコロコミック」

小学生を中心に絶大な支持を受け続けている雑誌「コロコロコミック」（小学館）。その読者への影響力は非常に大きく、現在ゲームメーカーにとって「コロコロ」に誌面掲載されることは大きな魅力であり挨拶に行くメーカーも多いという。「コロコロ」はコミック雑誌としての枠にとらわれていない。過去においては「チョロQ」「ミニ四駆」、現在では「ハイパーヨーヨー」等、子供の遊びの情報発信源として敏感な姿勢を取っている。また、流行を追うだけでなく、作り出す力を持っている雑誌だ。「ポケモン」の展開をみても素材を理解し、読者の心を非常に理解していると感じた。情報誌としても非常に優秀な雑誌である。

ている。

CESA（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）調査によれば、ゲームソフトの購買決定理由の第一位が「ゲーム雑誌の記事を見て」であるという。月に50本から100本というハイペースで発売されるゲームソフト。この大量のソフトの中から面白そうな作品を選ぶ場合、「ファミ通」誌の「クロスレビュー」などの記事を参考にする訳である。

ゲームの選別に役立つゲーム雑誌。だが、ゲーム雑誌そのものもユーザーによって選別されていることも事実だ。

ユーザーの間からは「ファミ通さえ買えば十分」という声も聞こえるように、バイヤーズガイドとして信頼されている「ファミ通」誌に対抗する他の雑誌の中には、独自のテーマや得意分野で勝負している雑誌もある。

ライトユーザー向けに絞った誌面展開の「じゅげむ」（リクルート）、ハード出荷台数など業界ネタには定評がある「電撃王」（メディアワークス）、また家庭用ゲーム雑誌以外では、アーケードゲーム専門誌として実績のある「ゲーメスト」（新声社）や、パソコンゲームの中でもネットワークゲーム作品だけに絞った「PLAY ONLINE」（アクセラ）など、いずれの雑誌も独自の路線で確固とした読者層を確保している。

ユーザーは、ゲームと同様に、ゲーム雑誌を見る目も厳しい。ただ新作情報や画面写真を並べただけのカタログ的な雑誌は、ユーザーから見向きもされないだろう。

一つのメディアとして自覚を持って……

プレイステーション、セガサターン、N64……これら新世代ハードの発売にリンクして様々な雑誌が創刊されたが、中には早々に休刊・廃刊となった雑誌もある。また、情報が早ければいいというものでもなく、「ファミマガWeekly」（徳間書店）、「tvGamer」（アクセラ）といった週刊誌も健闘空しく姿を消してしまった。

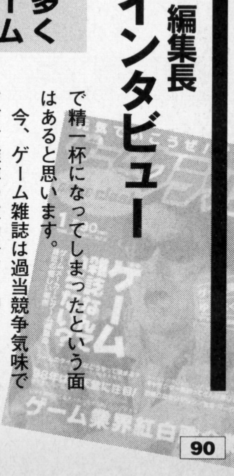
INTERVIEW

ゲームクラッシュ編集長 川口洋司氏インタビュー

ゲーム雑誌を数多く手がけ、今はゲームクラッシュ新装刊に向けて準備中の川口氏に話を伺った。

ゲームクラッシュは現在休刊していて、秋頃に再開する予定です。もともとゲームクラッシュは企画がメインの作りだったんですが、何でそうなったかというと既存の雑誌の作り方に個人的に飽きているという部分がありました。もっとも、企画で勝負するということは新しいことではないと思うんですよ。1985年に月刊BEEP！やファミマガが創刊された当初はゲームソフトのタイトル数も少なくて、企画を考えなければ雑誌が保たなかった。'80年代のゲーム雑誌はネタと企画で勝負していたと思うんです。ただ、ゲームソフトのタイトルが増えてゲーム雑誌の人たちもそれを追いかけるので精一杯になってしまったという面はあると思います。

今、ゲーム雑誌は過当競争気味ですが、雑誌の数の分だけ切り口もあるはずで、それがないと生き残っていくのは難しいんじゃないでしょうか。ファミコンが出てから15年たって、ユーザーの好みも変わってきていますよね。ゲームとゲーム雑誌は運命共同体だと思うんですが、ゲームは年々一般消費財になりつつある。ゲーム雑誌もドライな読み方をされるようになったというか。ユーザーも成熟してきて、目の肥えたユーザーを納得させるには、今までの作り方を変えていかないといけない。雑誌自体のオリジナリティは非常に大事ですね。今元気がある雑誌は、やっぱり個性があると思うんです。今はユーザーの嗜好も多様化して、誰のために雑誌を作ったらいいのか、絞り切れていない状態なのではないでしょうか。今度のゲームクラッシュはマニアにこだわって、作っている人間自体も納得出来るものにしたいですね。（談）



今、ゲームマスコミに求められているもの

主要家庭用ゲーム雑誌変遷の歴史

1985	創刊：月刊BEEP!（ソフトバンク）、ファミリーコンピュータマガジン（徳間書店）
1986	創刊：月刊ファミコン必勝本（宝島社）、㊙ファミコン（角川書店）、ファミコン通信（アスキー）
1988	創刊：ＰＣエンジンFAN（徳間書店、休刊）、㊙ＰＣエンジン（角川書店）、月刊ＰＣエンジン（小学館）
1989	創刊：メガドライブFAN（徳間書店） 誌名変更：月刊BEEP!→BEEP! メガドライブ
1990	創刊：Theスーパーファミコン（ソフトバンク） 誌名変更：月刊ファミコン必勝本→HIPPON SUPER!
1991	創刊：㊙スーパーファミコン（角川書店、㊙少年に誌名変更後、休刊） ・ファミコン通信、週刊に移行
1992	創刊：㊙メガドライブ（角川書店）、電撃スーパーファミコン・電撃ＰＣエンジン（メディアワークス）
1993	創刊：電撃王・電撃メガドライブ（メディアワークス）、Ｖジャンプ（集英社） ・ゲーム・オン！（小学館）、覇王（講談社）など大手出版社がゲーム雑誌業界に参入するも苦戦
1994	創刊：プレイステーションマガジン（徳間書店）、ザ・プレイステーション（ソフトバンク）、電撃プレイステーション（メディアワークス）、ゲームウォーカー（角川書店） 休刊：㊙ＰＣエンジン、㊙メガドライブ、電撃メガドライブ、月刊ＰＣエンジン 誌名変更：メガドライブFAN→サターンFAN、BEEP! メガドライブ→セガサターンマガジン、HIPPON SUPER!→必本スーパー！ ・ゲーム雑誌創刊ラッシュ。ゲーム批評もこの年創刊
1995	創刊：ゲーメストＥＸ（新声社）、寿現夢（リクルート）、ハイパープレイステーション（ソニーマガジンズ）　誌名変更：必本スーパー！→ロクヨン
1996	創刊：電撃SEGAEX（メディアワークス）、グレートサターンＺ・64ドリーム（毎日コミュニケーションズ）、ハイパーサターン（ソニーマガジンズ）、ファミマガWeekly（徳間書店） 誌名変更：週刊ファミコン通信→週刊ファミ通、ファミリーコンピュータマガジン→ファミマガ64、寿現夢→じゅげむ、Theスーパーファミコン→スーパー64 ・週刊ゲーム雑誌ブーム
1997	創刊：tvGamer（アクセラ）、ゲームクラッシュ（エクシードプレス） 休刊：ゲーメストEX、スーパー64、ハイパーサターン、ファミマガWeekly、tvGamer 誌名変更：ロクヨン→攻略の帝王、電撃SEGAEX→電撃セガサターン
1998	創刊：げーむじん（Ｔ２出版） 休刊：攻略の帝王、ファミマガ64、ゲームクラッシュ（今秋再開予定）

今、ゲーム雑誌業界も淘汰の時代にある。ユーザーの趣味・趣向の拡大と共に、ゲームの面白さが細分化される中、ゲーム雑誌も細分化される運命にあるのかも知れない。

だが細分化されたとは言え、決して忘れてはならないゲーム雑誌の普遍的なリゾンデートルがあるはずだ。それは一言で言い表すならば「ゲームの面白さを誌面を通じて読者に伝えること」なのではないだろうか。

ゲーム雑誌の売り上げは、取り扱うゲームソフトに大きく左右される。人気タイトルの記事を独占できれば、それだけで売り上げ増につながる。だが、だからといって新作ソフトのスクープ合戦に明け暮れ、ゲーム雑誌の本質を見失うようでは本末転倒となってしまう。

弊誌も含めたゲーム雑誌業界全体が、自らが重要なメディアの一つであることを自覚し、「メディアだからこそ伝えられることは何か、伝えるべきことは何か」を模索しなければならないのかも知れない。



ゲーム雑誌編集長に聞く

ゲーム批評編集部では今回の特集にあたってゲーム専門誌16誌の編集長に取材を申し込み、うち6誌から回答をいただいた。ゲーム雑誌をめぐる様々な問題に寄せられた答えをここに掲載したい。

電撃プレイステーション

編集部



1．クロスレビューの有無：○
ゲームソフト、ユーザーには様々な趣向／嗜好があるので、複数の人間による判断を提供したいと考えるためです。

2．ゲーム雑誌の影響力：ゲーム雑誌を読むという行為が習慣化しているような、ある一定の層に対しては、少なからず影響を与える可能性があると思います。

3．ゲーム誌離れ：そもそも「ライトユーザー」と呼ばれるべき層は、ゲーム雑誌を買わないでしょう。ゲーム雑誌を買うという時点で、そのユーザーはライトユーザーではないと考えられるのではないでしょうか。

4．ゲームのTVCM：プロモーションの方針はソフトメーカー各社の決めることであって、弊誌が特に言及することではないと思います。

5．ゲームバッシング：ポケモン事件に関しては事件当時任天堂から出されたコメント通りゲームそのものとは何の関連もないと考えます。少年によるナイフ事件もゲームと直接的に関連づけることはできないと思います。

ザ・プレイステーション

桑原修編集長



1．クロスレビューの有無：○
編集部、ゲーマーサイドからの発売前レビューという形で読者に判断材料を提供していますが、弊誌にはそれ以外に、発売以降に読者が点をつけ、評価、レビューするユーザーズチャートもあります。こういったレビューをやる理由は、ただ情報を提供するだけの「情報誌」ではなく、パソコン誌のようですが「活用誌」として読んでもらいたいからです。

2．ゲーム誌の影響力：残念なのですが、雑誌の売り上げデータが証明しています。また、いくらキラータイトルがあったとしても、その記事展開で他誌のクオリティに及ばなかった場合は、雑誌も低迷することがあります。もちろん市場に左右されない安定した雑誌を作りたいのはやまやまですが、ハードの寿命＝雑誌の寿命というのが専門誌の宿命かと。

3．ゲーム誌離れ：彼らの生活はゲームに支配されているわけではなく、おもな情報伝達経路は口コミや、何気なく見るテレビCFが多いと思われます。つまり、それほど情報を求めていない以上、ライトユーザーが雑誌を買わない傾向にあるという現状はしょうがないでしょう。

4．ゲームのTVCM：CMはライトユーザーに向けて発信されていることがほとんどです。ただ、ゲーム性、内容を考えずに、とりあえずCMを打てば売れるというのは無駄遣いでしかないと思います。メーカーによっては、今年はTVをメインに広告展開を考えているから雑誌には宣伝費をかけないというところもありますが、短絡的かもしれませんね。

5．ゲームバッシング：確か、当時は様子を見ていたというのが正直なところでしょう。状況次第では、ゲーム雑誌としての立場を明確にしなければならない。しかし、意外と批判の当事者であるメーカ

3．最近のライトユーザーがゲーム雑誌を買わない傾向をどのように感じていますか？
4．CMによるプロモーションがゲーム宣伝のメインになる傾向をどのように感じていますか？
5．最近のゲームバッシングをどのように感じていますか？

ーやCESAなどからはほとんど反論らしきものもなかったはずです。最初の段階でメーカー、CESAからの反論があれば、バッシングなどなかったかもしれません。そのあたりは少々残念に思います。結局バッシングといってもたいした問題にならず終息したと思いますが。

プレイステーションマガジン

相沢浩仁編集長



1.クロスレビューの有無：×
ゲーム誌におけるクロスレビューは「ファミ通」誌が始め、支持されていますし、存在意義もありますが、まったく同じ形式で他誌が掲載する意義は低いと考えます。分かり易い表現形態ですが、ソフトの点数化、レビューの信頼性等、問題点も多いと思います。

弊誌では、可能な範囲でのベターな選択として、以前はすべてのソフトについて1P以上、ゲーム内容と多人数によるレビュー（単純な採点はなし）をあわせた連載を掲載していました。

現在はタイトル数の増加と読者の志向の変化から、編集部内で話題になったソフトについて座談会を行うという形式に変えています。

2.ゲーム雑誌の影響力：各種のデータが完全に示しています。CESA白書でも購入の判断材料の1位になっています。本誌No.9（4月16日発売）の読者アンケートでも、ゲームソフト購入の際参考にすることの1位はゲーム雑誌等の記事で89・5％で、2位はその他の3.1％、3位はゲーム雑誌などの広告で2.8％となっており、TVCFは0.8％で6位です。業界人がイメージしているのとかなり違う結果ではないでしょうか。TVはアイドマの法則における前半には有効ですが、実際の購入にはほとんどゲーム雑誌が参考にされていると考えられます。

3.ゲーム誌離れ：一般的にその手の人たちにゲーム誌を買わない傾向があるのは確かだと思います。ただそれは、毎号コンスタントに買わないだけで、立ち読みはするし、自分の興味があるソフトが発売されたときは雑誌も買う、という人は結構多いようです。特にプレイステーションでは最近、超大作以外発売が近づかないと読者購入希望や記事掲載希望が上がらない、という傾向は顕著にあります。

4.ゲームのTVCM：TVCMに5億かけて、売り上げ10億、みたいな結果もありますが、先の項目の通り、基本的にTVCMによる購入動機は非常に少ないようです。特に1億程度までの宣伝費（TVCM中心）というのは結構ありますが、その程度のスポット量では効果が出ていないことが多いのではないでしょうか。

5.ゲームバッシング：「ポケモンアニメ」と「ナイフ殺人」は本質的に別問題と思いますが、ゲームバッシングについてという意味では非常に残念です。ゲームは日本が世界に発信できる数少ない文化です。若いメディアであり、低年齢層への影響力もあることから、何かと問題視されることが多いのは、急成長してるだけに仕方のないことかとも思いますが、すべてを一緒にして蔑視されるのは残念でなりません。そういった意味では単純にアダルトを排除するCESA倫のような考え方も問題があります。

セガサターンマガジン

近藤裕編集長



1.クロスレビュー採用の有無：
○　現状のシステムがベストだとは思いませんが、一つの目安として採用しています。サタマガの場合、発売前にクロスレビュー形式の「セガサターンソフトレビュー」、発売後に読者投票による「セガサターン読者レース」の2本立てのレビューを行い、確度を高めています。

2.ゲーム誌の影響力：ショップの仕入れ担当者など流通関係にも影響が大きいのでは。

3.ゲーム誌離れ：キャラやイメージを重視したゲームではないが、プレイして面白いゲームが最近売れなくなってきていることにも関連あるのでは。

4.ゲームのTVCM：TVCMで幅広い層にアピールしてもらっ

■質問内容
1．ゲームの判断基準としてクロスレビュー方式を採用していますか？
2．ゲーム雑誌はソフトの売れ行きに影響力があると思いますか？

て、詳しくは雑誌でという流れでいいのではないでしょうか。雑誌に広告が入りにくくなるのは困りものですが。

5．ゲームバッシング：コメントしている大多数の人が、ゲームに関する知識があるとはとうてい思えません。ゲームの影響を受けていると言われる、すぐキレる人にはゲームのエンディングなど見られないと思う。

電撃セガサターン

長谷川真編集長



1．クロスレビューの有無：×
まず採点する側の誠意として、完成版のソフトを完全にエンディングまでプレイした上での採点であるべきだと思います。しかし現状の雑誌の制作進行ではかなり難しいというのがひとつ。また、採点基準をどこにおいて、どれだけ明確に出来るか？　という部分での難しさがひとつ。不確定要素によってソフトの点数をつけるというのは、読者に対しても、メーカーに対しても誠実ではないと、私は考えます。あくまでも電撃セガサターンという雑誌のスタンスですが。

2．ゲーム雑誌の影響力：雑誌の記事で発売前のゲームの前知識を仕入れて、購入の判断基準にするというユーザーは多いと思います。ゲームというメディアは音楽と違って、発売前にラジオで聞けるわけではないので、雑誌の写真や記事を参考にせざるを得ない部分が多々あるのではないでしょうか。

3．ゲーム誌離れ：セガというメーカーのハードには、ヘビーユーザーが多いと言われていますので、ウチの雑誌的にはあまりないのですが、たとえば、N64専門誌の不振という状況を見ると、そう感じます。

4．ゲームのTVCM：CMプロモーション自体は、ゲームのメジャー化という意味で大賛成ですが、CMにかかる莫大な費用を考えると、大手のメーカーに集中する傾向があります。その部分に危惧は感じます。

5．ゲームバッシング：全くナンセンスな話だと思います。現在最もアクティブなメディアがゲームであるというだけの問題で、関係のないことだと思います。

The 64 DREAM

左尾昭典編集長



1．クロスレビューの有無：×
本誌は後発なので「同じことをしても面白くない」という理由から、ゲーム評価は今のところ行っていません。また、評価対象のソフトが、たとえ完成度の低い3Dアクションであっても、小さな子供にとっては好きなキャラが動かせるだけで嬉しいこともあるわけで、点数方式による評価は避けたいと思っています。

2．ゲーム雑誌の影響力：読者が簡単にお試しプレイできない現状を考えると、ゲーム雑誌の評価は大きくその売り上げに影響すると思われます。また、N64以外はソフトの数が多いため、誌面を飾るランキングなども大きく影響していると思われます。

3．ゲーム誌離れ：本誌の場合、総合誌でN64のことを取り上げられる事がかなり減ってきていますので、多くのライトユーザーの方々からも支持されていると感じます。

4．ゲームのTVCM：悪いことではないと思います。雑誌ではゲームの動きを伝えるのは難しいですから…。ただし、テレビCMだけではなく、雑誌にも広告を出していただいて専門誌も大切にしてもらえればいいですね。

5．ゲームバッシング：日本のマスコミではよくあることだと思います。何か事件が起きて、それが「普通のこども」が起こしたものであれば、原因を探ろうとするのがマスコミの性だと思います。ゲームが槍玉に挙げられやすいのは、やはり歴史の浅いメディアであるからで、「大人達」も「ゲームのせいだ」と聞けばそれで納得するのではないでしょうか。『ポケモン』騒動についてはゲームとアニメを切り離して論評するマスコミが多かったのは評価できるのではないかと思います。

ゲーム批評読者からマスコミへ一言

READERS' OPINION

今までゲーム批評に寄せられたアンケートハガキから、マスコミへの意見をピックアップしてみた。

一般マスコミのテレビゲームバッシングについて

◆マスメディアの流す情報がたとえ間違っていても「本当の事」になってしまう。マスコミには情報の重さを知って欲しい。
（香川県　橋本幸典）

◆ゲームは確かに何かしらの影響を与えているかも知れないけど、それだったらドラマも映画もニュースも同じ。問題は相手の事を考えられない人間性だと思う。
（長野県　高峰秋良）

◆大人の嗜好に合わせて作った刺激の強い「バイオ ハザード」のようなゲームが、逆に世間に認められないゲームの一つになってしまった。
（神奈川県　深谷俊臣）

◆ゲームに対する一般メディアのバッシングって一種のジェラシーみたいなものかな、と。ゲームいやってる間って、テレビ見ないし、本読まないし。（大阪府　伊集院健子改めわし子さん）

◆ポケモン事件ではまともな報道機関は、偏見なく客観的な報道をしていたと思う。
（神奈川県　つまさきだち）

◆お昼のワイドショー系でのバッシングが今回のポケモン事件では少なく安心しました。オヤジ系報道番組にはまだ偏見があるのかな。
（埼玉県　武田誠子）

◆任天堂に取材に行ってどうするよ、テレビ局。
（東京都　C.K.R.）

ゲームマスコミについて

◆ゲーム雑誌において「売れているソフト」＝「良い作品」として、そればかり光をあてている風がある。売り上げそこそこでも良い作品はある。
（千葉県　N岡）

◆ゲーム誌ってマスコミじゃなくてカタログですよね。
（岐阜県　岩本吉行）

◆PS、SS、有名メーカーに媚び、マイナーなハードメーカーには罵詈雑言を浴びせる。これが「中立」を気取るゲームマスコミの実態である。
（東京都　喜一）

◆私はかつてゲームの販売にかかわっていたが雑誌の力はやはり大きく、手抜きとしか思えぬゲームもレビューや記事で売れたのではないかと思わされた。
（群馬県　大沼智）

◆攻略本そのものを買うよりも、ゲーム雑誌の方が情報も早い上、安あがり。一つのゲームだけじゃなく、いろいろなゲームのことが載っている点も魅力的。
（東京都　黒田景子）

◆ゲームマスコミは「ゲーム性」についてもっと勉強するべきだと思います。
（埼玉県　SGL-M.O）

◆ゲーム雑誌はあまりにもあるゲームに偏ったり、何というかフェアじゃない。だから見なくなった。
（熊本県　フリーマン）



日本のものとは大違い!? 海外ゲーム雑誌のあれこれ

メーカーチェック、クロスレビュー問題、その他あれこれ…。いろいろややこしい日本のゲーム雑誌業界。それでは海外のゲーム誌はどうなっているのだろうか?

もしあなたが大手書店に行く機会があったなら、洋雑誌の棚を覗いてみて欲しい。ちょっとアダルトな匂いのするカラフルなビニール袋に包まれて、アメコミライクになったお馴染みのゲームキャラたちがあなたを迎えてくれるはずだ。そう、ここは海外のゲーム雑誌の世界。日本とはまたちょっと違った常識がここにある。

アメリカ編
ゲーム雑誌もテイク・イット・イージー?

まずはアメリカの雑誌から。今回のサンプル、「ULTRA gameplayers」5月号はコンシューマ系総合誌。背表紙に日本語で「100%ビデオ ゲームズ」と書いてある。全ページカラーのコンテンツは全体的におおらかな感じ。ウインクした編集者たちの写真とメールアドレス、年間購読すると76%オフといった各種クーポン券がアメリカ気分だ。また、この雑誌ではゲームのレビューに相当のテキスト量が割かれている。そのゲームの長所を述べたものが多いが、以前どこかの雑誌で「トイレに流しちまえ!!」といった趣旨の文章を読んだこともある。この雑誌の今回の最高得点は『テン・エイティ』『デッド オア アライブ』『アゼル』の3本だった。渋い。海外のゲーム雑誌全般にいえることだが「売り上げ」や「前人気」ランキングといったものはない。あとは『鉄拳3』の攻略記事と新作紹介、改造コードの特集があるが、面白いのが噂ページ。今はカタナの話で結構盛り上がっており、「これがカタナに接続出来るようだ!」と、マイクロソフトのロゴが入ったコントローラーの写真が掲載されていたり、「情報筋の話によるとカタナ用に用意しているソフトは『ソニック』と『エコー・ザ・ドルフィン』の続編」なんて噂を載せたりしている。こういうことは日本のゲーム雑誌ではちょっと出来ない。基本的に、メーカー側は「この情報は何月何日売りの雑誌から公開可」という形で厳密に情報規制をする。正式リリースを待たないと「フライングした」としてメーカーとの関係が悪くなり、日本の雑誌スタイルからすると都合の悪い状況に陥るためだ。

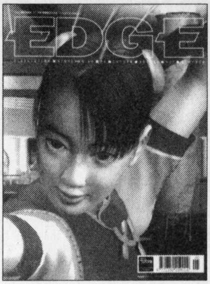


編集部にあった様々な海外雑誌。

イギリス編
アート志向のアダルトな作り

次に、イギリスの雑誌「EDGE」になるとぐっとアート志向&大人向け。5月号は『鉄拳3』のシャオユウと三島平八と、表紙が2種類あった。クリエイターのインタビュー記事が多く、5月号では『メタルギア ソリッド』が海

今、ゲームマスコミに求められているもの



EDGE。アーティスティックな作りになっている。

外で大きな期待を集めているというコナミの小島秀夫氏や『テーマパーク』のブルフロッグ社のインタビューが掲載されている。日本のゲーム関連のトピックスが多く、「メン・アー・フロム・マルス、ガールズ・アー・オン・サターン」（男達は「火星＝男性性の象徴」の出身、女の子は土星にいる）というふるったタイトルで『センチメンタル・グラフティ』が紹介されていたりする。（文面を読む限り、なかなかギャルゲーの概念はイギリス人には理解しがたいものであるようだ）。編集部ではこの特集にあたり、「EDGE」の編集長ジェイソン・ブルックス氏にイギリスのゲーム雑誌事情について話を聞くことが出来た。ブルックス氏によれば、「イギリスのゲーム人口は2～300万人ほどで、ゲーム雑誌も20から30ほどあるようです。EDGEは読者の平均年齢が高くて25歳ほどですが、他の雑誌は16歳程度でしょう」とのこと。日本の雑誌では常識となっているクロスレビューやメーカーの記事チェックについては「クロスレビューは採用していません。読者が雑誌のレビュアーと同じ感性を持っていると認めない限りは有用ではないと思います。メーカーチェックに関しては、日本の会社ではやはりありますね。イギリスでは、礼儀として事実確認のためにチェックしてもらうことがあります」。

現在はワールドカップに関連したサッカーゲームと『バイオハザード2』、『グランツーリスモ』といった日本のタイトルに人気が集まっているというが、日本のゲーム誌については「私は大好きです。いつでもゲームに対する愛情を持っていますね。唯一の欠点はほとんど個人的な感情表現が見られないことでしょう。ほとんどのページが会社に買われているように見えるんですよ」というブルックス氏。「EDGE」は日本でもそれなりに入手しやすい雑誌なので、英語力に自信があれば読んでみるといいだろう。結構意外な人物がインタビューに登場していることも多いようだ。

香港編 日本語ゲームが花盛り

最後にアジアのゲーム雑誌を見てみよう。「GAME WEEKLY」は香港の週刊ゲーム雑誌。しかし、表紙から分かる通り中味は日本のゲーム一色で、アーケードとコンシューマのタイトルが一緒になったクロスレビューに新作紹介、読者コーナーと作りはほとんど日本のゲーム雑誌そのままだ。ただし、ゲームメーカーの広告はほとんど入っていない。全般的に日本にフレンドリーな雰囲気で、編集長の名前は「電玩太郎」氏、「日文研究室」という日本語講座まで存在する。日本人が昔必死になって英語のアドベンチャーゲームをやっている時のゲーム雑誌と感じが似ている。



GAME WEEKLY。日本のゲームタイトルが並ぶ表紙。

「GAME WEEKLY」の日本特派員であるトミー・タン氏は「香港でゲームをしているのは40万人くらい。中学生が多いです。日本のゲーム市場とほとんど状況は同じで、日本語は分からないけどみんなRPGをやっていますね。オリジナルのRPGに人気があります。ゲーム雑誌は5誌あって、私たちの雑誌は週に4万5000部くらい出ています。メーカーにはもちろん原稿のチェックはしてもらっていますが、みんな中国語が分からないので発売日とコピーライトだけチェックしています」という。

日本のゲーム雑誌とはまた違った個性を持つ海外のゲーム雑誌。文体はプレーンで読みやすいので、入手するのも面白いかもしれない。



第2特集総論

事実を事実のままに伝えたい

マスコミの果たすべき役割、簡単にいえばそれは、事実を事実としてありのままに他者に伝えることだといえるだろう。

確かにゲーム雑誌にはレビューや広告の問題など、読者に不透明に感じられる部分も多く、そこに不満の意を述べる人は多い。面白いゲームが本当に面白いと伝えられているのか。逆に、つまらないゲームを面白いと誉めてはいないか、と。

だがそれは、ゲーム雑誌がそれだけの力を持っていることの裏返しだ。CESAのアンケートでも明らかなように、ゲームの購買決定に果たすゲーム雑誌の役割は非常に大きい。

だからこそ、わたしたち送り手側は、慎重にゲームにあたらなくてはならない。前号で紹介した「セツ風の島物語」の記事中で、あるゲーム制作者はこう語っている「紙メディアはゲーム性の部分で記事を書いてくれない。仕方なく映像部分を全面に押し出すことになる」。

本の売りだけを考えるあまりに、目立つソフトを大々的に取り上げ、見た目で分からない面白さ持つゲームを、凡百のソフトに埋もれさせてしまう。そうした事態が実際に起きてしまっている。

私たちはそれだけ大きな責任を負って本を作っていることを忘れてはいけない。そしてゲームのことを考え、ゲームのために発言していきたい。

事実をきちんと見極める目を持って、その事実をありのまま伝えられるよう私たちは努力していきたいと思う。

平和島ミチロウPRESENTS

シェデデ迫撃砲

第十二弾「COLONY WARS」



Shooting Mortar!

第二話　東京コンフィデンシャル

電話している。

「もしもし、平和島と申しますが、ゲーム批評の松井さん、いらっしゃいますか………あっ、どうも、平和島です」

「ハイ、アメリカンホームダイ○クトです。ウソ、松井で～す。いや～ど～ですか最近？」

「まぁぼちぼちですね。ところで次の『迫撃砲』なんですけど、何か良い塩梅なシューティング、ありますか？」

「そうですねぇ……うん？　だっ、誰だ……ぐはぁっ………」

「!?　もしもし、もしもしっ！」

「………クックック。久しぶりだぜ、平和島ミチロウ！」

「そっ、その声は！　確か17号で出てきた……」

「覚えていたかい坊主！　貴様に無能人間のレッテルを貼るべく理不尽に再参上してやったぜ！」

「こ、今度は何だ」

「貴様、『COLONY WARS』を知ってるか？」

「『COLONY WARS』……知らないな」

「ケッ、これだから青二才の唐変木は困るぜ！　こいつは英国シグノシス社が制作し、欧米で大ヒットを記録した宇宙戦争3DSTGだぜ！」

「シグノシスといえば『WIPEOUT』や『FOMULA1』など、レースゲームで有名だが？」

「糞馬鹿者！　『クレイジー・イワン』や『G-POLICE』といった3DSTGもバリバリに作ってるんだぜ！　そしてこの『COLONY WARS』は正に究極！　70を越える多彩なミッションとマルチエンディング、宇宙空間で繰り広げられる壮絶なドッグファイト、ハイエンドなムービー……すべてのエレメントが完璧な位相で絶妙に縫合され至高のシンフォニーを玲瓏に奏でているぜ！」

「この手の洋ゲーは、いくら面白くても日本ではあまり受けないものだが……そこまで言うのならば次の『迫撃砲』で紹介してみよう」

「ずいぶん物分かりが良くなったじゃねぇかこの腐れ外道！　人間、謙虚が一番だぜ謙虚が！　では俺様は『オラ・タン』と『エスプレイド』をやりに行くからな！　さらばだぜ！」

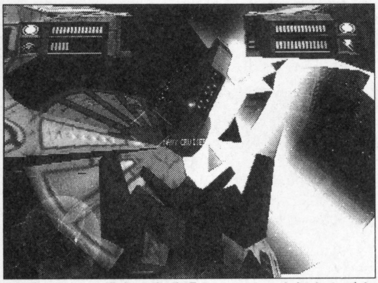
「もしもしっ！………切れたか。」

受話器を置いた。

「奴は一体、何者なんだ………」

「ひょっとしたら、イイ奴なのかも知れないな」

（第二話・完）



シグノシスお得意の半透明テクスチャ大打ち上げ大会。綺麗だなぁ。

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
ゲームライター兼エセ詩人。「ガンフロンティア」「メタルブラック」に人生をねじ曲げられた武闘派バカゲーマー。
www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

ANIME アニメがすごい!?

第六回●●●●●●●「魔法のステージ　ファンシーララ」

色々アニメが終わって悲しい今日この頃、心の隙間を埋める番組はありますか？

深夜のオアシス『すごいよ！マサルさん』ですらギャル系アニメに乗っ取られた今、読者のみなさんはいかがお過ごしだろうか。個人的には『センチメンタルジャーニー』。ゲームよりギャルが原画に似てるし。ねえ。真奈美ちゃんの回なんか結構面白かったしね。「ありがとう、ありがとう、サナトリウム」（うろ覚え）とかとんでも系ポエムがせつなさ炸裂してて最高だった。

そんなギャルアニメブーム（？）の中、元祖ロリ系アニメ『魔法のプリンセスミンキーモモ』などを輩出したスタジオぴえろの魔女っ子シリーズも復活。それがこの『魔法のステージ　ファンシーララ』だ。

ストーリーは例によって例のご

COLONY WARS　コロニーウォーズ【3DSTG】　メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年6月予定

エロの星★の名の下に THE NEXT GENERATION

南敏久

第5話 えねま

ジャンル：AVG／メーカー：まんぼう小屋／機種：WIN95／発売日：'97年12月19日

オハヨゴザイマース。ケツの穴の小さい男こと南敏久（25才独身。ホモに追っかけられた過去アリ）です。早速だけど始めちゃうよ。今回紹介するのは「えねま」。まんぼう小屋（変な名前）が放つ100%純粋スカトロゲームです。ある日川辺で一人オナニー（手淫）にふけっていた主人公、恵真ちゃんの前に赤白青黄のガンダムカラーで塗られた宇宙人、ネマが現れる所から物語は始まります。彼は恵真ちゃんをおもむろに縛り上げると彼女のピンク色の菊座に極太の浣腸器をブチ込んでしまいます！　このオッサン何してケツかんねんと思ったらさにあらず。実は彼女の直腸には糞尿獣という凶悪宇宙生物が寄生していて、浣腸はそれを退治する唯一の方法だとのコト。こうして一命をとりとめた恵真とネマは、学園に潜むゲリゲリやブボブボといった円盤獣もとい不思議獣もとい糞尿獣を倒すため、女生徒達の肛門にイロんなものを突っ込んでいく日々がスタートする訳です。南サンが一番感心したのが浣腸プレイのバリエーションの豊富さ。アメ色ゴムのスケスケパンツをはかせて脱糞させたり、浣腸した上で何十分もマラソンさせて校門の前で肛門を開かせる鬼畜プレイ、授業中の強制排泄等、手を替え品を替え繰り広げられる20数種の浣腸プレイはもう拍手モノ。スカトロマニアではない私ですが女のコ達の羞恥と恥辱の表情には興奮&感動。それを忘れないためにこの原稿もフルチン&ワンワンスタイルで書いている次第です。

　また前記の理由のため、

がっぷ「初めてだから…」

獅子丸「大丈夫、優しくするよ」

がっぷ・獅子丸「あっ！」

がっぷ「入っちゃった❤」

とか、

コ●助「わが輩のマラをしゃぶるナリ❤」

といったありがちな場面は一切ナシ。おかげでヒロインの恵真ちゃんはじめ登場するほとんどの女のコが最後まで処女でした。もっともう一つの処女は奪われてしまいましたが。

　マニアのこだわりがキラリ☆と光るまんぼう小屋（変な名前）は近々浣腸モノのゲームをまた出す様であります。頼むから今度は排泄音（プーとかビーとか）を全員変えてあげてネ。南敏久でした。



今回はモロに見せると非難多そうなのでここまで。

南敏久（みなみ・としひさ）……造形助手&怪獣博士。好きな前世魔人はヒトデツボ。長年愛読していたSM系制服エロ雑誌がリニューアルしてとんだクソ雑誌になってしまって大変ご立腹。死んじゃえ。バーカ。

とく、ある日主人公の小学生・みほは偶然魔法の力を手に入れて…から始まる。当然彼女はアイドルになる訳なのだが、変身シーンがちょっと面白い。みほは漫画家志望なので、自分で衣装をデザインして実体化させ、着込んだ後に変身する。故に変身中の裸シーンはないのだけれども、顔が、なんていうか恍惚の表情だ。

　そもそも小学生のうちからパーマとかピアスとか（©『虹色定期便』）している現実の女の子たちが、今更お姉さんに憧れるかなと愚考を重ねてみたのだが、よく分からない。誰か教えて下さい。

（編集部　松平）


「この顔がやばいと思ったら110番」感が溢れる変身場面。

魔法のステージ　ファンシーララ　テレビ東京系毎週日曜朝9：30〜10：00で放映中

ゲームソフト批評

1998 JULY

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

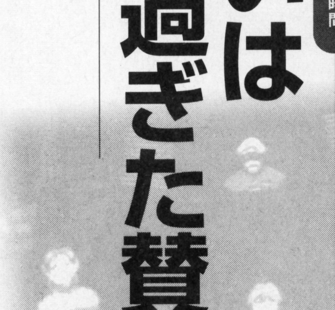
GAMESOFT REVIEW 1

ゼノギアス

『ゼノギアス』、あるいはSFアニメへの饒舌過ぎた賛歌

レビュアー●卯月鮎　プレイ時間●72時間

スクウェアのSFをモチーフとしたRPG『ゼノギアス』。プレイヤーは長い戦闘の果てに何を見たのか？



問題。「聖剣伝説が出ない理由」及び「裏FFⅦ」といえば？当然『半熟英雄』。のはずはない。その名は『ゼノギアス』、過去の名作の援護射撃を受けて発売されたスクウェアのオリジナル大作である。どこがオリジナルやねんというツッコミはさておき（個人によって許容量が違うと思うし）紹介に入ってみよう。

タイトルの意味は「異質な歯車／装置」。その異質性を強調するかのように『ゼノギアス』には様々な新フィーチャーが採用されている。まず、アニメ的な演出。オープニングからSFアニメ調、セーブデータには各話にアニメ風のファイルネームが付く程の念の入れようだ。そしてロボット戦闘という概念。『FFⅥ』あたりからファンタジーと機械文明のジョイントという方向性を推し進めていたスクウェアだが、とうとう戦闘シーンにポリゴンの巨大ロボット「ギア」を投入した。360度ポリゴンで作られた高低差のフィールドとアクション性も導入されている。さらに、ベッドシーンまで含むアダルトなストーリー。それらを豪華に盛り込んだゲームの仕上がりは、RPGという表現方法の迷走を示唆するものだった。

壮大な物語、空転するアイディア

まず、最初から最後までストーリーが破綻していないという事実において『ゼノギアス』はある意味興味深い存在ではないかと思う。話の軸は1万年にわたって輪廻転生する男女の愛であるが、ユング心理学に則ったかのような構成、全てが「母と子」の関係に還元される登場人物の相互関係などはちょっと教条的だけど面白い。膨大な伏線を放り出さず何もかもを解き明かす作りは、このタイトルと色々な意味で関連づけられる「あのアニメ」とは好対照をなす。

しかし、そこへ至るために『ゼノギアス』は多大な犠牲を払わなければならなかった。

ここのところ、スクウェアRPGの戦闘とはCG閲覧作業だと感じるのは筆者だけだろうか。『ゼノギアス』はそんなところも異質だ。それは、パッドの各ボタンに大中小という攻撃を振り分けたアクティブな戦闘システムに現れている。キャラには1ターンごとに行動ポイントが与えられており、小攻撃を選ぶ程手数が多くなる、といった寸法。一定の組み合わせを複数回入力すると、必殺技も出せるようになる。ただし、格闘ゲームのようなタイミングの縛りがないので、最初は爽快感があってもやがて作業と化してしまうあたりはやはり従来通り。ギアに乗っても状況変化が少なく、強いキャラは強いし弱いキャラは使いづらいまま。戦闘が作業なのは変わらず、完全にシステムが空回りしている。他にもアイディア倒れの例は数多く見られ、綺麗だけど分かり辛いポリゴンフィールドや、中盤、唐突に難易度の高いアクションゲームを要求される。この辺は「脊髄反射で練ってないアイディアを入れちゃったんじゃなかろうか」と思ってしまう程、ゲームとしては辛い出来だ。



SFアニメファンの琴線に触れるオープニング。

RPGの存在意義を問う2枚目

その例の最たるものはディスク2の内容だろう。前述の通り、ストーリーに置かれた伏線の全ては解消される。ただし、そこで使われる手法は異質。ザコ戦闘の代わりに主人公とヒロインのモノローグでシナリオが進み、プレイヤーは○ボタンを押すだけ。要所要所にボスとの戦闘が挟まる。まさに異質、というか異端だ。問題は筆者としては「ストレスのたまる戦闘より、字ばかりの2枚目の方が楽しい」と感じてしまったことだろう。RPGは「ごっこ遊び」としてスタートしたはずである。が、シナリオ主導型RPGが主流となった今、物語性の比重が高まれば、さらにこういうことも起こりうるだろう。だとしたらRPGのゲーム部分の存在意義って何だろう。



ロボット戦闘システムには問題点も多い。

『ゼノギアス』とはSFアニメへの饒舌な賛歌だった。全編にわたって制作者の愛が注ぎ込まれたのは分かる。ただ、事情によってであれ意図的であれ『ゼノギアス』はプレイヤーにストレスを強いる形態を取って発売された。どんなゲームをどんなユーザーに向けて出そうとしているのか作り手自体把握しておらず、全般的に刈り込まれていないという印象を受ける。それがアイディアが空回りという印象の正体だろう。スクウェアが本当にクリエイター第一主義だとしたら、70時間どうも方向性がまとまらないゲームを制作させるより、同様のストーリーが展開されるスクウェア印のOVAを作らせて欲しい。シナリオの練れていない「映画的なゲーム」を作るよりよっぽど面白いのではないかと思うのだが（特にあの天然系テイストに満ちたエンディングには無限の可能性を感じる）。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

海外ゲームの翻訳等に携わる。また、おバカ系教育テレビ評論家でもある。その昔『FFⅡ』と『ロマサガ1』を死ぬほどやり込んだらしい。今でも何だかんだ言いつつスクウェアゲームはやるが『FFT』と『PE』は…。

関連作品

グランディア（RPG）
メーカー：ゲームアーツ/ESP／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年12月18日

3Dフィールドに2Dのキャラクター、アニメ系のキャラデザイン。同じ表現手法を使ったRPGでありながら、ベクトルは正反対。やっぱり宮崎駿と庵野秀明の差、なのか？

ゼノギアス（新世代サイバネティックRPG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年2月11日

GameSoft Review 2

パラサイト・イヴ――

美麗な出来のムービーと劣悪なバランス。方向性を見失った「映画的なゲーム」。

スクウェア初の試みだったアメリカでのゲーム制作と小説のゲーム化。意欲的な試みは調整と練り込みの不足によって灰燼に帰してしまった。

――レビュアー●水野隆志　プレイ時間●24時間

シネマティックRPGと銘打たれた『パラサイト・イヴ』。期待の超大作は、こうした作品にありがちな結果――すなわち、期待はずれとなって終わった。

魅力的なキャラクターデザインも、これだけは絶対文句のつけようがない凄まじいほどの出来を誇るムービーも、結局このゲームを救うことはできなかったのだ。

あまりに唐突すぎて何のメリハリもないストーリー

まず最大の失敗は、ストーリーの未完成さにある。冒頭のカーネギーホールから始まって、各エピソードがあまりに唐突で、演出的なタメがほとんどない。このため、突発的に起こるイベントにその都度対応していくだけの物語展開となり、プレイヤーが目標性をすぐに喪失してしまうのだ。また、キャラクター造形が未熟で、感情移入できないのも問題だ。主人公アヤの相棒であるダニエル刑事の家族の話や、署長と警察犬の関係など、おそらく人物を掘り下げたくて用意したと思われるエピソードも、なんの脈絡も必然性もないまま挿入され、しかも無意味にいつまでも引っ張られるため、非常にうんざりする。狂言廻し的な役割が与えられている科学者マエダの描き方などは失敗の最たる例で、制作者はおそらく一種の緊張緩和剤としたかったのだろうが、あまりに場の雰囲気とズレすぎているため、不快を通り越してあきれるしかない。「シネマティック」を唱うなら、ムービーの凄さをウリにするのではなく、最低限のドラマ性を持たせる必然があっただろう。これでは、せっかくのムービーも空回りもいいところだ。

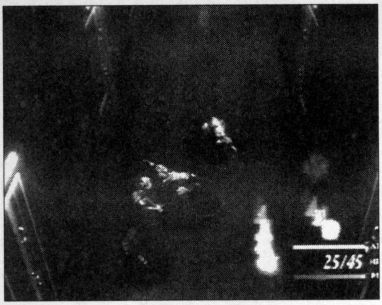


グラフィックのクオリティは非常に高い。

ATBは戦闘システムの可能性を示したが……

もうひとつの大きな問題点が、戦闘バランスの悪さである。

『パラサイト・イヴ』はRPGではあるが、六日間という限られた時間で展開するサスペンスドラマを主軸においているため（完全に失敗しているが）、無意味な経験値稼ぎなどが似合わない。この点をよく反映しているのが、戦闘システムだ。最近のスクウェアソフトではお馴染の「アクティブ・タイム・バトル」が採用されているのだが、『パラサイト・イヴ』で



新たな方向性のバトルはアイディア倒れ。

は、戦闘に入ると画面に「ATバー」が表示され、これが時間とともに延びてきてMAXに達すると、攻撃、装備の変更、アイテムの使用など、なにかひとつの行動が取れるようになっている。注目すべきは、このATバーが溜まるまでを単に待ち時間にせず、バトルフィールド内を移動しながら、その間に有利な位置を確保するという作業にあてていることである。相手に与えるダメージも近ければその分高くなっているから、プレイヤーとしてはうまく背面に回り込むなどすれば、戦闘を有利に導ける。戦術性とアクション性が生きるシステムであり、成功していれば、レベル不足をプレイヤーの熟練でカバーできる優れたアイディアになったといえるだろう。

　ところが、バトルフィールドが狭すぎて自由に動けないうえ、敵の攻撃が後半になればなるほど広範囲になってくるため、システムのよさがまったく生きていない。とくに、メモリ上の問題だと思われるが、戦闘が始まると室内に見えない壁ができるのには参った。つまり、敵に囲まれたとき、遮蔽物になりそうなテーブルなどが画面上にあるのでそちらに行こうとすると、なにもない空間に引っかかって向こうへ行けなくなってしまうのだ。序盤はさほど問題がないのだが、中盤あたりから敵が強くなってくるために目立つようになり、終盤はかなりひどくなってくる。大きい敵が出現したときはとりわけ問題で、動こうにも空間に空きがなくてにっちもさっちも行かなくなるのだ。これでは、なんのためのATBなのかがわからない。後半、理不尽な攻撃の連続となるので、怒りとストレスが溜まってしまう。あからさまな調整不足といっていいだろう。

　また、現実の世界が舞台になっているだけに、武器の扱いにはもうすこしちゃんとした考証が欲しかった。弾丸を撃つグレネードランチャーとか、七連発ショットガンだとか、あまりに珍妙な武器が作成可能なのは、いくらユーザーの大半が武器に詳しくないとしてもひどすぎる。これは『FFⅦ』のマテリアのシステムを転用しているためだと思われるが、にしても手抜きといわれても仕方ない出来映えである。

映像だけのソフトは そろそろ見直されるべき

　『パラサイト・イヴ』は、結局のところ、CGムービーだけが突出したソフトだったといわざるを得ない。ストーリー展開と戦闘バランスというRPGの根幹部分が非常に低レベルの出来だった以上、これを良作と評価するのは難しいだろう。ところが困ったことに、このゲーム性を著しく欠いたソフトが、発売初日だけで四九万本という大ヒットを記録したのだ。

　確かに、あのムービーを見たら、ユーザーが購買欲を刺激されるのは間違いない（私自身もムービーに負けて初日に買ったユーザーのひとりだ）。だが、三二ビット機の登場から、そろそろ四年が経つ。このへんでグラフィックだけのソフトには、業界もそしてユーザーも見切りをつけるべきではないだろうか。すくなくとも、きちんとしたゲーム性を持つソフトを作ることのほうが、中古ソフト撲滅キャンペーンなどを展開するよりも、遥かにゲーム業界の不況を吹き飛ばすのに有益だと思うのだが。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

ホラーというジャンルが大好きで、その手の作品が目に留まると基本的にプレイせずにはおれない。お奨めは、『バイオハザード』『アローン・イン・ザ・ダーク』『ネクロノミコン（18禁物だが素晴らしい出来）』など。

関連作品

バイオハザード 2（サバイバルホラー）
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年1月29日

いわずとしれたサバイバルホラー第二弾。映画的な演出、アメリカが舞台など、共通項は多いものの結果的な仕上がりは対照的。二大メーカーのゲーム観を比べてみると面白い。

パラサイト・イヴ（RPG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年3月29日

テイルコンチェルト

単純に面白い前半部分。しかし後半はつらい展開だった…

3Dアクションアドベンチャー「テイルコンチェルト」は後半の難易度の上昇がなんとも惜しい作品であった。

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●9・5時間

単純な面白さを最後まで続けて欲しかった

「いやぁ、ただ子猫を捕まえるだけなんだけど、これが異様に面白くてさぁ」。ある人のこんな一言が、私を「テイルコンチェルト」に駆り立てたのであった。

「テイルコンチェルト」は、宮崎駿ライクな世界観とストーリーが展開する、3Dアクションアドベンチャー。実際にこの作品をプレイしてみると、なるほど確かに面白い。

プレイヤーキャラをアナログスティックでグリグリ動かし、逃げまどう子猫をヒョイヒョイっと捕まえる。こんな単純な行為が、操作性の良さも手伝って実に面白い。我を忘れてプレイヤーキャラと一緒に「待て〜〜」と子猫を追っかけてしまった。この「追っかけて捕まえる」というゲーム性は、「ロックマンDASH」「バーニングレンジャー」とは違った、新しい3Dアクションの方向性だなと感心した次第である。



逃げる子猫を泡で閉じこめ捕まえる、鬼ごっこ的な面白さ。

しかし面が進むにつれ、その単純な面白さが薄れ、苦しさが徐々に頭をもたげてきた。動く足場をジャンプで移動する場面が何カ所か登場するのだが、思ったように視点を変えられなかったり、画面奥にジャンプしたつもりが真横にジャンプしてしまっていたり、3Dアクションの欠点ともいうべき現象が多発、かなりストレスが溜まってしまった。

また、プレイヤーキャラの後方を追尾するカメラの視点移動があまりにも遅く、画面手前に進んだ時に先が見えないなどの不満点もあった。

登場するキャラはどれも個性があり、ストーリーや世界観も良く出来ている。アニメーションも綺麗で声優たちの演技も手堅い等々、光る部分は多い「テイルコンチェルト」。作風からして、ヘビーユーザー向けではない作品と思われるので、後半の厳しいアクション面は本当に勘弁してもらいたかった。この後半の厳しさが、本作品の印象を非常に悪くしてしまっているのは残念だ。最初から最後まで、逃げまどう子猫を追っかける鬼ごっこのようなホノボノとした構成・難易度にしてもらいたかったなぁ……そう思うのは私だけだろうか。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

ゲームライター兼エセ詩人。無類のネコ好き。最近注目しているネコキャラクターは、日光江戸村のマスコット「ニャンまげ」。

www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

関連作品

ロックマンDASH（フリーランニングRPG）

メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月18日

カプコンの看板キャラ「ロックマン」のシリーズ作だが、全フィールドがポリゴンで構築された3Dアクションで、それまでのシリーズ作とは一線を画した作りになっている。

テイルコンチェルト（A・AVG）　メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年4月16日

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに——

システムと演出の絶妙なバランスが保たれた大人の推理AVG

第6弾のシリーズ最新作は、ザッピングシステムやグラフィック面の強化で、地味ながらプレイヤーを飽きさせないつくりになっていた。

レビュアー●編集部　並河　プレイ時間●20時間

本作品はファミコン時代から人気を博してきた「探偵 神宮寺三郎」シリーズの最新作である。今回の物語は、神宮寺がある女性のストーカー調査の依頼を受けるところから始まる。捜査を進めるうち、神宮寺は麻薬事件の渦中へ巻き込まれることになる。

ゲームシステムは、同じところでコマンドの総当たりをしないとシナリオが進まない部分も多いなど、プレイヤーにストレスを感じさせる部分が依然として残る、良くも悪くも昔ながらのAVGと言えるのだが、このゲームの場合、推理パートやザッピングのお陰で、全体の印象はそれ程悪いものになっていない。

それまで進めてきた調査を一旦整理する場面が、推理パートである。犯人は男性なのか、それとも女性なのか。被害者との関わりは？　友人なのか、それとも赤の他人なのか。こうした選択肢から正解を選ぶ作業には「考える」楽しさがある。プレイヤーを「推理している」という気分にさせるのだ。

また前作にもあったザッピングは、今作からフローチャートで表示されるようになった。自分のとった経路が非常に分かり易くなっている。洋子や熊野警部といったキャラのルートなど、彼らが同じ時にどんな行動をとったのか簡単に把握できるようになった。彼らでプレイすれば、神宮寺の視点からは見えなかった事件模様が新たに浮かび上がり、物語はより深いものになってくる。

また、今作では演出面も優れたものになっている。前作では寺田克也氏によるキャラはゲームのイメージやマニュアルだけに使われていたが、今作ではゲーム中にもそのグラフィックが用いられ、前面に押し出されるようになった。加えてBGMも神宮寺の世界に合ったジャズ調の曲がチョイスされ、全体的に大人の、そして「探偵」というアウトサイダーを主人公にしたゲームに相応しい世界を醸し出すのに成功している。

ただ、テキストがこうした雰囲気に合っておらず、平凡な印象も受けた。他の要素の完成度故に目立ってしまった部分であるが、AVGはテキスト部分を読む比重が高い。それだけに今一つ作り込んで欲しかった、というのが率直な意見である。



神宮寺の助手、御苑洋子。有能な女性である。

PROFILE

編集部　並河

AVGはレベル上げがない分サクサク進むので、好きなジャンルの一つです。張り切って買って、後悔したソフトは「VIRUS」。絶対面白いと思ってたんですが。

関連作品

探偵 神宮寺三郎『未完のルポ』(AVG)
メーカー：データイースト／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年11月29日

ファミコンで人気だった推理AVGがプレイステーションで復活した。コマンド選択で、捜査を進めていく。AVGとしては非常にオーソドックスなつくりになっているが、近所で撮影したようなグラフィックが超泣ける。

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに (AVG)　メーカー：データイースト／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年4月23日

GameSoft Review 5

クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●20時間

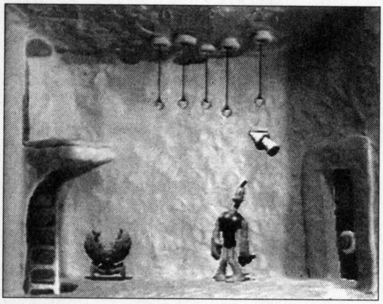
3トンという膨大な量のクレイ(粘土)を用いて作られた夢の世界

全編クレイアニメーションで構成された「クレイマン・クレイマン」は、まるで絵本のような暖かさに満ちたヒーリング系アドベンチャーゲームだ。

クオリティの高いクレイアニメーションに脱帽

クレイアニメーションという言葉を聞いて、多くの人は「ピングー」とか、最近では「ウォレスとグルミット」なんて思い浮かべるであろう。粘土という柔らかい素材が持つ、優しさや子供心が見せるキャラクター達は、どこか愛らしく暖かいモノを感じさせてくれる。そんな、クレイアニメーションによって、全編繰り広げられるアドベンチャーストーリーゲーム、それが「クレイマン・クレイマン」である。

このゲームは、不思議で奇妙な世界ネバーフットに暮らすクレイマンとなって、探索しながら、この世界を知り、謎を解いていくモノとなっており、その物語は、コミカルな中にほっとする暖かさを持つ、子供の頃に読んだ絵本的なものである。



クレイによるキャラクターの動きは一見の価値あり。

そして、物語に命を吹き込んでいる、登場するキャラクター・背景、全てが粘土によって造形されており、彼らの愛らしさも又、物語の暖かさにつながっている。この手のクレイアニメーションを使った映像は、最も果てしない労力を費やす気力と忍耐の作業である。秒間15コマを一つ一つ丁寧に動かし撮影していくまさに職人業である。にもかかわらず、このゲームは、高いクオリティーを維持している。くわえて、コミカルなモーションや、粘土の造形・配色センスもプロから見ても高く評価できる素晴らしい出来である。使用した粘土の量はおよそ3トン。驚きの量だ。

ゲーム内容を見ると、そのスタイルは至ってシンプルな、画面内の各所をさわることによって、何かが起こるオーソドックスなアドベンチャーモノである。謎解きもそれほど難しくなく、さわっている内に誰でもが解ける程度の難易度、ヘルプ機能もついているなど、手軽に遊べる出来となっている。

この「クレイマン・クレイマン」の、クレイアニメーションという表現が見せる、どこかほのぼのとした暖かさと、ゲームが語る愛ある優しさは、大人になって忘れかけていた子供心を思い出させてくれる深き眠りの中で見る夢のようなモノなのである。

PROFILE

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。ジャンルを問わず何にでも手を出す末期的ゲームジャンキー。

関連作品

CLAY FIGHTER2（格闘ACG）
メーカー：インタープレイ／機種：スーパーNES／発売年度：'96年

クレイアニメーションによるキャラクターたちが登場する「ストⅡ」タイプの対戦格闘ゲーム。詳細は7号の「洋ゲーNOW」参照。海外では続編「CLAY FIGHTER63 1/3」が発売されている。日本語版発売切望。

クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～(AVG)　メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年4月23日

サクラ大戦2

ファンの心理、希望にしっかり応えた、安定した仕事の成果

サターンのビッグヒットタイトルの続編の登場。ファンの大きな期待に、果たしてこの作品は応えることができたのか

レビュアー●編集部　日野　プレイ時間●35時間

今度こそサクラの季節に発売さた「サクラ大戦2」。CESA大賞を受賞し話題になった「サクラ大戦」の続編であり、サターンの大作ソフトとして待ち望まれた新作だ。プロモーションも、ゲーム誌やTVCMはもちろん、講談社の一般誌24誌での展開など、かつてない規模であり、その効果か、「サクラ大戦2」発売当日は秋葉原に久しぶりに長蛇の列ができた。

会話リップス（制限時間付きのコマンド選択）によるアドベンチャーパートの緊張感は前作同様であり、今回はそれにダブルリップス、タイミングリップスという新要素が加わり更なるバージョンアップがおこなわれている。ここで高めた隊員達の信頼感がシミュレーション部分に影響するという点も前作同様だ。シミュレーション部分では、「攻撃重視」や「移動重視」などの作戦選択が可能になり、戦闘シミュレーション部分はより戦略性を生んでいる。また細かいことではあるが、戦闘時の機体の移動速度が速くなったり、劇場内でダッシュ移動が可能になるなどといった、遊び易さの点での向上が見られるのは嬉しい。



いまや藤崎詩織と並ぶ人気キャラ、さくら。新ハードには移植される？

物語前半は、敵役である黒鬼会（前作では黒之巣会だったなぁ）の暗躍と花組隊員の女の子達とのエピソードでドラマチックに盛り上がり、後半は黒幕との最終決戦でクライマックスを迎える構成には「またか！」という気もしないでもない。が、そうした王道パターンがこの「サクラ大戦」にはよく似合っているのもまた事実。変に奇をてらわず、王道パターンのキャラクター設定に王道パターンのストーリー構成というところが「サクラ大戦」の人気を支えている部分も大きいだろう。また後半部分に入ってのメインの恋人選択は、王道以外の道さえ歩ませてくれる。プレイヤーの選択次第で「さくら大戦」でなく「すみれ大戦」を楽しむこともできるのだ。ゲームクリア後の追加要素も多く、カルトクイズなども用意され、ファンサービスのてんこ盛りといった感のある「サクラ大戦2」。固定層を念頭に置いたが故に陥りやすい「手抜き」という罠に陥っていない点は評価すべき点ではないだろうか。最近そういったゲームが多すぎるような気がしてならないのだ。

PROFILE

編集部　日野

ＳＬＧ歴10年。編集部美少女ゲーム担当（？）。心のＳＬＧはＦＣ版「ファイアーエムブレム」。オグマ、カインが大好き。なぜって言われてもわかりません。とにかく２人が死んだら即リセットです。

関連作品

魔法騎士レイアース（A・RPG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥4,800／発売日：'95年8月25日

セガはキャラゲー制作が得意という意外な一面を持つ。この「レイアース」然り、「エヴァ」然り。故にセガバンダイの合併話には狂喜したのだけれどねぇ。

サクラ大戦2（SLG）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月4日

ひみつ戦隊メタモルV

ウケる要素は満載 あとはそれをどう生かしていくか

美少女戦隊モノAVG。その手の人なら即購入決定！となりそうな本作品。見るべき独自のシステム等も見られるが…

レビュアー●南敏久　プレイ時間●20時間

「ひみつ戦隊メタモルV」は小学4年生の女の子達が地球を荒らす侵略者（美形もアリ）と戦うため、5色に色分けされたフェティッシュなコスチュームに身を包むおっぱいブリブリなヒロインに成長する、「戦隊モノ」＋「魔女ッ娘モノ」といった趣のそのスジのファン（おたく）の琴線を逆なでする要素満載のアドベンチャーゲームである。

　このゲーム最大の目的は仲間達の「信頼度」を上げること。マルチエンディングに大きく関わるこの信頼度は主に仲良くしたい相手と一緒に行動することで上昇する他、パッドのL／Rボタンに振られた肯定／否定を会話中にタイミング良く入力する事によっても上げることができる。これ、ちょっと面白い試みで、今までAVGでは基本的に「選択肢」等が出るまで一方的に相手の話を聞いているだけだったのが、これによって会話中常にプレイヤー側の意思を相手に伝えることでこれまで以上に能動的なプレイができるようになったのだ。もう一つこのゲーム独自のシステムとして、会話中に覚えたキーワードを組み合わせ（「一人ごっつ」の「面雀」みたいだ）て戦闘時に超必殺技として使用できる「ロジックバトル」があるのだが、肝心の戦闘シーンがただお互いに技を出し合うだけの何とも稚拙な出来で、こちらは今一つ楽しむことができなかった（実際この戦闘シーンのマズさがこのソフト全体のレベルを低く見せているようで残念な事である）。

　ストーリーは全6話とちょっと少なめ。常にクールな青、カレー（パン）好きの黄といったキャラクター設定からニセ者出現や裏切り、仲間割れから巨大ロボ登場と展開も「お約束」「お約束」の満漢全席。まあ王道といえば王道なんだけど、やっぱり先が読め過ぎてしまうストーリーの連続には少々ウンザリしてしまう。昔のウルトラマンなんかでも金城哲夫／円谷一（脚本／監督）が放った直球ストーリーの合間に佐々木守／実相寺昭雄なんかがやった変化球的な話が入っていたりして全体のバランスを取っていたように思います。せっかく優れたフォーマットを手に入れたならそれを十分に生かして話を広げていってほしかったと思うのです。



「サンバルカン」を思わせる設定だが、キャラは可愛い。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

造形助手＆怪獣博士（おたく）。特撮物パロで記憶に残るのは「ワンダーモモ」「ベラボーマン」。ちなみに好きな戦隊モノは「バトルフィーバーJ」「デンジマン」そして永遠不滅の大傑作「激走戦隊カーレンジャー」。

関連作品

超絶倫人ベラボーマン（ACG）
メーカー：ナムコ／機種：PCエンジン／
価格：￥6,800／発売日：'90年7月13日

ベラボーマンと、爆田博士の壮絶な戦いを描くコミカルACG。ボタンを押す時間によって手足がのびる長さが変わる点が面白かった。「ベラボー参上！」というかけ声も忘れられない。

ひみつ戦隊メタモルV（AVG）　メーカー：毎日コミュニケーションズ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'98年4月23日

GameSoft Review 8

GUNGRIFFON II

前作の継承と更なる発展による一つの完成形

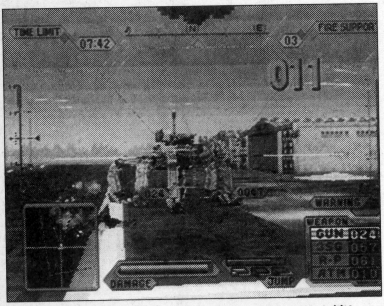
少々待たされ過ぎた感はあるもののそれにこたえる得る内容を持った作品、それが「ガングリフォンII」である。

レビュアー●椎野竜彦　プレイ時間●50時間

前作から実に2年を経て発売された「ガングリフォンII」。プレイしてすぐ懐かしい愛車に久しぶりに乗りこんだような気がした。なんとコントローラーの操作を体が覚えているのだ。

以前レビューした時もインターフェースの練られ方には感心したが、よく作られた操作体系は体に染み付くんだなと前作での激闘の日々を思い出してしまった。そう、HI-MACS、お前とおれは兜光二とマジンガーのように同じ血の流れる兄弟なのさ。

グラフィック表現は格段の進歩を遂げている。飛んでいく弾が地面を照らし、自機は爆炎の照り返しでその色を変える。3D画面では「おまえら真似できるか？」の技術力だが、2Dのグラフィックはちょっと格好悪い。GUNなんて弾を出す武器なのになんで先っちょが尖っているの？



見た目も操作感もほとんど変わらない。それがまた嬉しい。

システム面では目玉の通信対戦以外は武器の追加、僚機選択など派手でない部分もグレードアップしている。

中でも僚機選択については機種のバリエーションも多く、その仕事ぶり（思考）もきちんと個性が出ている。シナリオモードでは僚機の選択もクリアの重要な要素になってくるのだ。前作で一人ぼっちだった僕はもういない、友情パワーでレッツゴーなのだ。ただ一つ気になるのは、ロボットの思考ルーチンの癖かもしれないが、僚機が狙う相手が自分と同じ物であることが非常に多く「おれの獲物を横取りすんな！」状態になることだ。

ゲームモードはサバイバルがなんといっても良い。敵を倒すたびに「ひとーつ、ふたーつ」と叫びながら地を駆ける、これぞロボットゲームの醍醐味である。しかも乗る機体を選択することが出来るので、前作で散々苦労させられた米海兵隊のブルータルクラブに乗って積年の恨みを晴らしたり出来るのは超うれしかったりする。

ともあれ市場的な大ヒットの難しいロボットアクションというジャンルも大切にしているゲームアーツの久々の作品である。手を抜かずに大事に作られている事が伝わってくる良作。良いゲームが売れるとは限らないのは仕方ないが、サターンをめぐる市場を考えると非常に残念だ。

PROFILE

椎野竜彦（しいの・たつひこ）

1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピュータを触り始め、PC-8001ですっぽりとはまる。QUAKE等の3DSTGは大得意。

関連作品

GUNGRIFFON The EurasianConflict（3DSTG）
メーカー：ゲームアーツ／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日：'96年3月15日

サターンを代表する3DSTG。その出来は、もう、3Dに弱いサターンとは言わせない程。そんな気概を感じさせるSSを代表する3DSTG。リアルで細かい設定はマニアをも唸らせる。

GUNGRIFFON II（3DSTG）　メーカー：ゲームアーツ・ESP／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月23日

電車でGO！2高速編

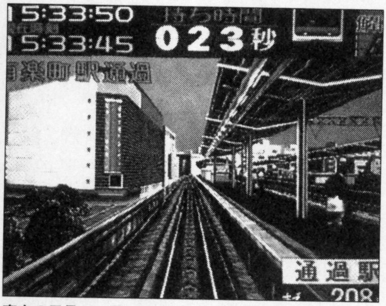
前作と変わらぬ安定した内容とシリーズもののジレンマ

もはやゲームセンター1店に1台という観もある「電車でGO！」の続編が登場。通好みのフィーチャーも加わった本作品の未来には何が待っているのか。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●48クレジット

日々移り変わる季節の中、前作、好評だった「電車でGO！」が、列車と景色を大きくリニューアルして「電車でGO！2高速編」となってリリースされた。

今回このゲームは、前作の路線とは趣を変え、在来線の中では最速の北越急行ほくほく線HK100系や、秋田新幹線こまちE3系など、スピード感ある路線を選んだ高速編となっている。これに伴い、車窓の風景も、新たにそれぞれの路線地域風景となり、以前とは又違う、雪景色や、夕焼けなど、旅する感覚を楽しませてくれる。とりわけ、去年9月30日に長野新幹線により、廃止路線となった信越本線（横川―軽井沢区間）での連結作業をボーナスステージにもってくるなど、電気機関車EF63と489系の連結だー！　なんて言っているマニアには感涙モノなイベントなのである。そして、シミュレーター部分も、より実機臭いレイアウトや、信号の種類の増加（減速・警告・中継）、通過駅のダイヤ厳守（定通）などの要素を盛り込み、よりふかくマニアックに楽しめるモノとなっている。



実在の風景が一層マニア心をかき立てる。

ただ思うことに、良質なゲームであるこの「電車でGO！2」は、続編へと続いていくために、よりトレインマニア的要素の強いモノと、なっていくのではないだろうか？　ゲーム内容に変化を付けるためには、新しい路線や列車、風景など、ローカルに、そしてマニアックな選定をたどって行かざる得ない。トレインマニアには感動モノなことでも、ごくごく普通のユーザーが見たとき、それはあまり変化の見えないことであって、違いが明確に伝わりにくい。このために、ゲームとしての新鮮みが薄く感じられてしまい、フライトシュミレーターと同じような、固定層にしか受けない状況が往々にして考えられる。

では、このさきにある続編の新たな展開はと考えると、シリーズが増えていくに従って増える、列車や路線のコレクション性的マニア要素を、コンシューマーソフトの性質である個人所有からくる収集性にのせてリリースしていくのがよいのではないだろうか。

大人になったらなりたい職業ベスト5に入る運転手。こんな夢が手軽に買えるこのゲーム、いつまでも愛され続けて欲しいモノである。

PROFILE

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画・TVCF・ゲームなどいろんなモノを制作。ジャンルを問わずなんにでも手を出す末期的ゲームジャンキー。タイトーのSLGは一通り経験済み。

関連作品

ミッドナイトランディング（SLG）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'87年

フライトシミュレータをアーケードに持ち込んだ意欲作。激しい動きが主流のアーケードの中、この筐体の周りだけは静かな空気が漂っていたような気がする。

電車でGO！2高速編（SLG）　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'98年

あらゆるものの９割はクズである
ＳＦ作家、スタージョン

今号の駄作

第二弾 EVE The Lost One

情け無用の編集部員持ち回り企画、好評のうちに第二回！

いよいよやって来ました。あの恐ろしいコーナーが…。まあ、赤紙が回ってきたからには逆らえませんので、日の丸特攻精神で散ってみようと思います。

さて、今回のモノは「ＥＶＥ　Ｔｈｅ　Ｌｏｓｔ　Ｏｎｅ」。名作といわれた「ＥＶＥ　ｂｕｒｓｔ　ｅｒｒｏｒ」の続編として発売されたアレです。この作品は「だまし作品」を略して「だ作」といった方が適当かもしれません。確かに話は前作のその後ですし、前作のキャラが今回も登場したりします。絵も同じなら、システムもほとんど変わりません。だけど違う！　漱石の「こころ」の続編を買って読んだら、中身を書いているのが大倉らいただったようなもの、といえば伝わるでしょうか？　さらにいえば、運動した後に「スポーツ飲料」を飲もうと自販機のボタンを押したら、出てきたのは「しるこ」だった位の衝撃と憤りが…。金返せというか騙されたというか期待を裏切られた訳です。

要はストーリー主導のＡＶＧなのですから、ストーリーさえそれなりに良ければ、こんなことは考えません。それが事あるごとに「どうして」「どうしよう」と狼狽する、絵に描いたような猿回しの猿ぶりが愉快な主人公、杏子。意外性のかけらもなく、月光仮面や暴れん坊将軍よりも正体の分かりやすいもう一人の主人公「姿なき爆弾魔」、ＳＮＡＫＥ。彼らの行動によって予定調和かつ唐突に明かされていく謎。親切すぎて遊びと選択の余地がほとんどない一本道のシナリオ。そして、肝心のストーリーは違う意味で謎だらけ。プリシラ女王はなぜ身を隠さなければならないのか？　コンピュータからどうやって全世界にウィルスをばらまいたのか？　など変なところで頭を悩ませられ、話がまとまらないまま中途半端に終わってしまいます。もしかしてまた続編が…。



見た目に騙されると、結構痛い目にあってしまう。そのいい例です。

前作の魅力は人間を描く上手さにあり、登場人物すべてが印象深く描かれていました。ところが今回は、主役2人でさえ言動に一貫性がなく、説明不足も重なってまったく感情移入できません。想いの機微やすれ違いを描くために考案された、せっかくのマルチサイトシステムも豚に真珠といったところです。そう考えると、シナリオだけ変えている続編……「テ●ルズ　オブ　ディ●ティニー」とおんなじパターンですね。あの作品も後味の悪さはメッコールのように格別なものでした。

……と、まあ、いろいろいってきた訳ですが、前作に囚われ過ぎてるんじゃないの？　という声も聞こえてきそうですね。でも初回10万本をこえるこの作品の購入者の殆どが前作のような感動を期待して買ったのでしょうから、決していい過ぎではないと思います。（前作をプレイしていない人にはネタバレの嵐が待っています）。シーズウェアさんも、同時期に発売されたPCの「ディヴァイデッド」が良かっただけに、もっと力を入れて作って欲しかったですね。

（編集部　日野）

EVE The Lost One (AVG)　メーカー：イマディオ／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'98年3月12日



要注目！ 諸人こぞりて 格闘ゲーム小特集

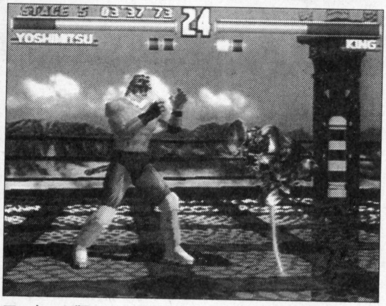
みんな格闘ゲームは好きか？　俺は好きだ。
ブームは沈静化したとはいえ、いまだに数多くリリースされる格闘ゲーム。
ここでは今が旬の格闘ゲームたちをまとめて取り上げてみた。

ハイクオリティ移植対決

PS 鉄拳3 VS ヴァンパイア セイヴァー SS

アーケードで大ヒットを記録した「鉄拳3」と「ヴァンパイアセイヴァー」が、ほぼ同時期にコンシューマに移植された。では、一体どちらの移植が出来が良いのか比較検討してみよう。

「鉄拳3」は、前作、前々作同様、キャラクターのアクションやグラフィックといった視覚的移植度、操作感覚やキーレスポンスといった体感移植度ともに極めて高い。若干画面がひきつる場面があったり、アーケード版で入るコンボが入らなかったりするといった微細な点を除けば、満点以上の移植度であるだろう。隠しキャラ、「鉄拳フォース」「鉄拳ボール」モードといったオリジナル要素も多分に盛り込まれており、末永く遊べる作品に仕上がっている点も流石。この作品を遊べるだけでもプレイステーションを購入した価値があると言っても過言ではないだろう。



アーケード版＋αの出来が素晴らしい「鉄拳3」。

一方の「ヴァンパイア セイヴァー」は、先頃に発売された「X-MEN VS. ストリートファイター」に続いて4メガ拡張ラムを使用。スムーズに動くキャラクター、処理落ちは皆無、読み込み時間もほとんどないなど、ユーザーにまったくストレスを感じさせない、これまた見事な移植度である。コンシューマオリジナルのモードなどはないが、「セイヴァー2」に登場した3キャラも登場しており、「アーケードで出た『セイヴァー2』『ハンター2』は一体なんだったの？」と言いたくなるほどの重厚な内容である。この作品を遊べるだけでもセガサターンを購入した価値があると言っても過言ではないだろう。

「鉄拳3」「ヴァンパイア セイヴァー」ともに現時点では最高級の移植度であり、甲乙は付けがたい。ここは黙って両作品の移植度に感心しつつ素直に楽しみたいと思う。こうしたハイクオリティな格闘ゲームが家庭で遊べるとは、まったくもって良い時代になったものである。



拡張ＲＡＭの絶大な威力「ヴァンパイア セイヴァー」。

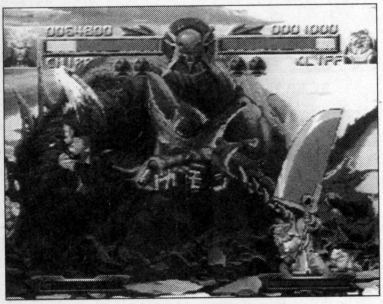
●鉄拳3［格闘ACG］　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年3月26日
●ヴァンパイア セイヴァー［格闘ACG］　メーカー：カプコン／機種：セガサターン／価格：¥5,800・¥7,800（拡張RAM同梱）／発売日：'98年4月16日

Guilty Gear

　ある作品の要素の内、特定の要素だけが極端に秀でて特異点を形成した場合、他の要素もその特異点に牽引され、その作品全体が要素の総和を超越した尋常ならざる勢力を保持した状態となる……こうした現象は平易に表現すると「突き抜けた感」と呼ばれるものだが、この作品は正に「突き抜けた感」が極めて強力な作品である。

　本作品の特異点はズバリ「疾走感と爽快感」。ボタン連打で立て続けに入る連続技。ダッシュ攻撃や空中戦のスピーディな　攻防。奇抜な攻撃と派手なエフェクト等々、これまでの2D格闘ゲームにない疾走感と爽快感を実現させた点は素晴らしく、格闘ゲーム好きにはたまらない仕上がりとなっている。既存の格闘ゲームの様々なシステムをアレンジしつつ詰め込んだ本作品だが、オリジナルのシステムである「殺界」は実に驚異的。開始直後でも体力がフルにあっても、決めれば相手が即死してしまうというこのシステムの存在を知ったときは、はっきりいって唖然としてしまった。が、こうした非常識さも「突き抜けた感」の助長に一役買っている。常識にとらわれず、あらゆる制限をとっぱらった故の自由度の高さは白眉だ。いまいち分かりにくい当たり判定などの粗さは気にせず、「突き抜けた感」に身を委ね真っ白な頭でプレイするのが本作品に対する礼儀である。

　キャラクターやグラフィックも高水準を保っており、プレイステーションのオリジナル2D格闘ゲームとしてかなりハイレベル。突き抜けた感が最高に気持ちいい「Guilty Gear」。はっきり言って、オススメ。



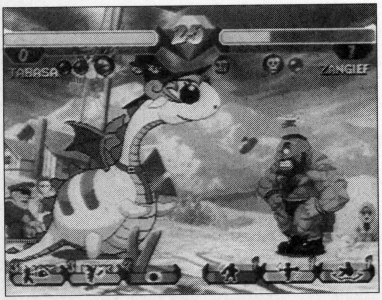
楽しくて気持ちいい。理屈なんかいらない。

ポケットファイター

　「ポケットファイター」は、「初心者でも楽しめる格闘ゲーム」というキャッチを掲げリリースされたものの、「ヴァンパイアセイヴァー」などの陰に隠れ、あっと言う間にアーケード市場から姿を消してしまった。それから時が経ち、コンシューマへの移植がなされた。

　プレイステーション版「ポケファイ」には、アーケード版にないオリジナルモード「つくってふぁいたー」が搭載されている。この「つくってふぁいたー」とは、「ウォーザード」のキャラ、タバサによる性格判断を受けてオリジナルのキャラを作り、それを対戦させるというもの。作ったキャラを直接動かすことは出来ず、あたかも「カルネージハート」のように闘いを見守るのみ。あまりにも自分が作ったキャラが弱いと、ついつい罵倒してしまうのだが、そこでまたキャラを強くするために頑張ってしまうあたり、ある意味で星一徹気分が味わえるシミュレーションゲームといえるだろう。

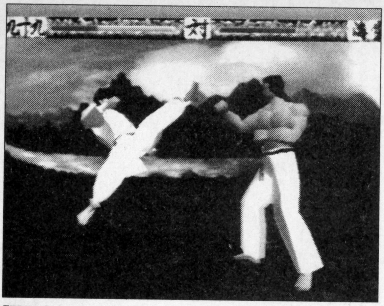
　いくら操作が簡単だとはいえ、昇龍拳コマンドを出せず「ポケファイ」でも遊べない人が大勢いた訳だが、この「つくってふぁいたー」モードは本当に誰でも遊ぶことが出来る。「つくってふぁいたー」で格闘ゲームに触れ、本編の「ポケファイ」を遊び、そして他の格闘ゲームをプレイする……という具合に逆三段スライド方式で格闘ゲーム人口が増えればいいなと考える今日この頃である。



「ウォーザード」は移植されないんでしょうか？

●Guilty Gear【格闘ACG】　メーカー：アークシステムワークス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年5月14日●ポケットファイター【格闘ACG】　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月11日予定

修羅の門



「開発途中か？」と言われても仕方のない出来ですね。

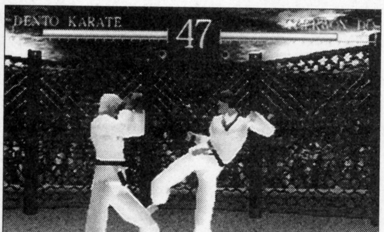
「修羅の門」、この作品の出来は「デスクリムゾン級」といえば分かる人には分かるハズ。「できるかな」のダンボール工作のようなポリゴンキャラは判別不能（原作も判別不能だが）、グチャングチャンなキャラの動き（マウントポジションからの顔面殴打は、オモチャ売場前のダダッ子みたい）、「ポスッ、ポスッ」という気の抜けた効果音（菩薩掌の音はBEEP音）、地下核実験場の如き寒々とした背景（原作と違って背景があるだけマシか⁉）、悠久の時を感じさせるダラ長いロード時……なんなんでしょうか、これ。8月29日から作り始めて出来上がった夏休みの宿題よりも酷い出来です。これはもうゲームソフトという名の犯罪かも。

それにしても原作者は、よくこんなゲームを許可したもんです。素人が「3D格闘ゲームツクール」で作ったものの方が遙かに面白いのではないでしょうか。「覚悟のススメ」といい「水木しげるの妖怪武闘伝」といい、原作付き格闘ゲームは駄作ばかりですねぇ。

この作品、過日の東京ゲームショウで出展されていたのですが、広報の方が「キャラが大きいでしょう」「このキャラとこのキャラは原作では闘わないんですよ」という2点を強くアピールしていたのですが、この2点以外はすべて黙殺していたことが印象的でした。広報って、つらい仕事だなぁ。

将来、なんらかの形で伝説になることは間違いない「修羅の門」。プレミアを狙って購入する人は、980円以下で購入されることをオススメします。

SAVAKI（サバキ）



バカゲーと割り切って遊べば楽しいです。

「SAVAKI」は、タイトル通り技をさばくことに主眼が置かれた3D格闘ゲーム。空手やムエタイ、テコンドーにジークンドーといった実在の格闘技が登場する本作品は、いかがわしい必殺技や飛び道具は存在せず、ひたすらリアルさを追求。舞台設定はバーリ・トゥードゥのアルティメット大会のようですが、ボクシング選手はあくまでパンチ技のみという徹底ぶり。他の選手のキック攻撃になすすべもなくボッコボコにされるボクシング選手が哀れです。

キャラクターの動きは良いのですが、他の部分は……。肝心要のSAVAKIシステムは、さばいた時のアクションがあまりにも地味で、さばきの成否がいまいち判別できず、実につらい。上手くなれば「技を出すと見せかけて相手にさばきコマンドを入力させ、タイミングをずらして攻撃」という攻防が出来るようになるのですが、「だからどうした」という感じです。ダメージ量が極端に低いので、非常にチマチマとした闘いになり、爽快感も乏しい。総じて本作品は、リアルさをストイックなまでに追い求めてしまった結果、ゲーム的な面白さは希薄になった反面、バカっぽさ爆発の怪作になっております。

大真面目に格闘技をシミュレートした愚直さ、そこはかとなく漂うバカゲー臭、制作は海外メーカー……こうした「SAVAKI」のイメージ、どこかで感じたことがあったなと思ったら、あの「カラテカ」にピッタリ合致するんです。そう、「SAVAKI」こそ真の「バーチャカラテカ」なのだ！

●修羅の門［格闘ACG］　メーカー：講談社／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年4月2日
●SAVAKI（サバキ）［格闘ACG］　メーカー：マイクロキャビン／機種：セガサターン／価格：¥5,400／発売日：'98年4月16日

BATTLE GAME REVIEW

ブシドーブレード弐

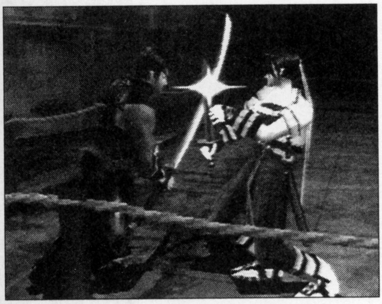
続編としてもっと完成度を高めるべきだったのでは？

斬新なシステムが売りだった前作から一年。「ブシドーブレード弐」は完成度に疑問が残る作品だった。

レビュアー●角田秀明　プレイ時間●10時間

「ブシドーブレード弐」は、対戦格闘ゲームによく見られる「体力ゲージ」を排除した、一風変わった対戦チャンバラゲームだ。ルールは単純で、相手にとどめを刺したプレイヤーが勝ちというもの。死と隣り合わせの緊迫感。そしてそこに生まれる相手との駆け引きという対戦ゲームの醍醐味ともいえる要素を前面に押し出した本作だが、それがうまく反映されているかと聞かれると……素直に楽しめるとは言い難い。

まずストーリーモードを始めるとザコ忍者を無造作に殺していく単純な展開が続く。その行為はあまりにも淡白で、命をかけた戦いという重みは感じられない。また、主役級キャラクターたちのデザインもマイナス要因のひとつだ。ザコを倒した後に待っているキャラがアフロヘアのダンサーだったり、タキシードの仮面野郎だったり……。おふざけとしか捉えらようのないキャラの出現に愕然。命をかけた戦いとは無縁とも思えるキャラたちに感情移入することができるはずもない。その他、各面クリア時に挿入されるデモや飛び散る血飛沫の表現なども臨場感に欠け、演出に関しては見るべき点がほとんど見当たらない。



ゲーム的な面白さが伝わりづらい。

一方、本作をシステム面から見ても「ガードがない」ことによる独特のシステムが理解しづらく、ゲームに活かしきれていない点に気づく。そのため「とりあえず剣を振って当たればラッキー、隙をつかれて斬られたらアンラッキー」としか感じられない結果になってしまっているのだ。相手の武器を弾いて攻撃するといった技術が身につけば駆け引きの度合いは増すが、システムの理解しにくさが災いし、その域に到達するには相当量の努力とゲームへの愛が必要なのだ。

制作者が表現したいこと、それを伝える演出とシステムであるはずが、残念ながら本作ではその二つが表現すべき事柄を潰してしまっている。特にシステムに関しては「レクチャーモード」を入れるなど一工夫すれば、ゲームの面白さを伝える手助けとなっただろう。

本作がシリーズ第一作目ならばこの程度の完成度でも納得がいくかも知れない。が、続編の「弐」がこのレベルではいただけない。もっとゲーム的な面白さを追求する努力をして欲しかった次第である。

PROFILE

角田秀明（つのだ・ひであき）

1975年生まれ。専門学校を卒業後、㈱M2に所属。現在はライターとして活動中。根っからのアーケーダーで、STGと対戦格ゲーを求め、夜な夜な両国界隈を徘徊している。

関連作品

ソウルエッジ（格闘ACG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月20日

武器を使ったバトルが斬新だった3Dポリゴン格闘ゲーム。「鉄拳」シリーズほどの人気は得られなかったが、先日発表された続編「ソウルキャリバー」の成り行きが注目されるところである。

ブシドーブレード弐（格闘ACG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年3月12日



第二回ゲーム批評ライブ 再録!! in ロフトプラスワン

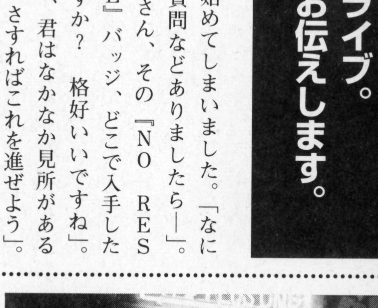
またまた大盛況のゲーム批評ライブ。怪しい一晩の熱気を再録にてお伝えします。

前回、大にぎわいのうちに幕を閉じた「ゲーム批評ライブ」。一回目ということで物珍しさも手伝ってか、あのときは100人以上のお客さんに参加していただきました。でも今回は連休中だし、どうせ大した入りじゃないだろう、鼻でもほじりながら適当にやりましょうよ、とのこのこライブハウス前までやってきた編集部一同が見たのは、会場内に入りきれず外の通路にまで溢れだした人、人、人。なんと300人以上の人間が押し寄せたらしく、「おまえらアホかー」と思いつつも、一同胸が熱くなってしまいました。

というわけで始まった「第二回ゲーム批評ライブ」。ゲストさんの到着が遅れたため、何の打ち合わせもないまま前座に立たされた編集部・松井と「洋ゲーマニアックス」の岡元建三氏。しゃべるに事欠いて、のっけから質問コーナーを始めてしまいました。「なにかご質問などありましたら―」。「松井さん、その『NO RESALE』バッジ、どこで入手したんですか？ 格好いいですね」。「うむ、君はなかなか見所があるぞよ。さすればこれを進ぜよう」。ポケットから新たに取り出されるバッジに、場内は爆笑。ネタの仕込みだけは万全だったようです。

そうこうするうち始まった第一部。「悪趣味ゲーム紀行」のがっぷ獅子丸氏とメッセサンオーの稲越氏、矢代氏、編集部日野、そして斎藤編集長の五人による「売れるゲーム、売れないゲーム」話。「○○の○○はもう潰れるらしいですね」、「○○もやばいよなぁ」、「ひっひっひ」とまるで死神の会議のようです。でも、もちろんタメになるお話も数多く出ました。ショップの苦悩など、こういった場でなければなかなか聞けませんからね。

それにしても熱い。いや、暑い。暑苦しい。あまりの熱気で、すでに酸素が薄くなってきている様子。それでも人の数はまったく減りません。みんな、本当にゲームを愛しているんだなぁ。実はこれほどの客入りというのは、ここ新宿ロフトプラスワンでも初めてだとか。と、ここで鋭いホイッスルの音が。「はいはい、どいてどいて！」。観客をかきわけかきわけ、サングラスの警官が乱入。一体何事かと静まる会場。あれ？ よく見るとあれは日本バカゲー大賞グランプリ受賞者のイワタカヅト氏



左から矢代氏、がっぷ氏、稲越氏のお三方。



左から本誌・古庄、岡元氏、イワタ氏、がっぷ氏、斎藤編集長。

ではないですか！　「ええ、外で本物に職務質問されました」。

爆笑とともに第二部スタート、会場のボルテージはいきなり最高潮へ。本来なら「ゲーム批評批判」について語られる予定だったのですが、それとはまったく関係のないところでイワタ氏とがっぷ氏とのタッグ技が炸裂しまくります。「○○○のデバッグのバイトは時給450円」。「○○○の監修・金○○○○は今スカトロ男優」。「猟銃で○○した○を○○している時、○○に○○された」。「○○だったのでネコをレンジで○○したら、○が○った」。「ゲーム業界の奴らなんか全員○○○○中毒」。あわわ、もうやめてください！

つづく第三部では、稲越氏と金氏、そして呼ばれてもいないのに飛び入りした本誌元副編集長小野さんによる、電気街流通裏事情。僕らの街・秋葉原のオトナな部分がつぎつぎと開陳・暴露されていきます。その後、途中お客さんからの質問コーナーなどもはさみつつ、第四部に突入したらしいのですが、ごめんなさい、私、新入りの小野塚はあまりの熱気にダウン。楽屋にひきあげたので、それからどうなったかはリポートできません。ただ、ひきあげるときに一人の客からすれちがいざま「最近、新人の質が落ちている」と言われ憤死しそうになったことを覚えているのみです。

まあ、言えるのは伏せ字の内容が知りたかったら、実際ライブに来ていただくしかない、ということですね。皆さんが望まれるなら、次回は東京ドームを借り切るのもやぶさかではないと、一同申しております。

（レポーター：小野塚）

緊急告知

待望の投稿ゲーム批評・読者あっての本ですから パート2 発売決定!!

……というわけで、読者のみなさんからの投稿を大々的に募集いたします。熱きお便りや過激なご意見、その他イラストなどガシガシお寄せください。

また、こんなコーナーを企画しています。

●僕の、私のベスト10
本棚を見ればその人がわかるというように、
好きなゲーム・ベスト10を見たらその人がわかる、かも。

●ふざけんな「ゲーム批評」！
日頃言いたい放題のゲーム批評に、あなたも言いたいことが
きっとあるはず。怒りの声、お叱り、憎しみの言葉など待ってます。

●21世紀、ゲームはこうなる！
適当…いや真剣な予想を理由を書いて送ってください。
20世紀も残りわずか。ゲームの未来に夢をはせてみましょう。

●あなたのフェイバリットゲームをひとつ
100字程度でよろしく。数が集まったら、ゲーム広辞苑を作ります。



その他、作品批評、笑えるネタも大募集！書きたいことがあるなら何でも書いて、
いますぐゲーム批評編集部「読者あっての本ですから」係までお送りください。
字数は最大2000文字、第一次締め切りは６月末日です。

破格の読者コーナー
旅情編
読者あっての本ですから

世間では下着みたいな服が流行ってますが読者コーナー

○さて、恒例の読者コーナーですが、今回から少し体制が変わりまして、副編集長になった古庄さんがアシスタントを勇退。新たなアシスタントは……。（松井）

◎はじめまして。新人アシスタントの並河です。でも松井さん、下の（キチク並河）っていう表記はやめて下さい。（キチク並河）

○いやぁ、前号の「ポケファイ大会」の記事が評判良くてねぇ。お便りがこんなに来ていたぞ。（松井）

★鬼畜さくらことキチク並河様へ。私はあなたのファンになってしまいました。早いとこ斎藤編集長を倒し、ゲーム批評を乗っ取ってください。応援してます。
（愛知県　ホモ牛乳）

★並河お姉さん、ゲームが強いなんて憧れてしまいます。それにしても松井サン、並河お姉さんの事を「キチク並河」なんて、酷いですよね。
（北海道　坂上忍）

★鬼畜さくらの並河さん、とてもいいです。得意なゲームが格闘系って事は「モータルコンバット」とかもやるんですか？
（茨城県　多川聖吾）

◎応援のお手紙は嬉しいんですが、「キチク」なイメージはちょっと……。ちなみに「モータルコンバット」はやりません。「ジャスティス学園」一筋です。ぜひサターン版も出して下さい。（並河）



（平塚市　山田綾子）
○イロモノが増えちゃったのが個人的に残念。（松井）

○まだ言ってるよ。（松井）

★さらばだ、小野憲史!!　私はあなたとの闘いの日々を忘れはしない。私は別に小野さんに敵意を抱いていた訳ではない。「街みか」打倒へのぼんやりした使命感があったから「街みか」バッシングをしたのだ。
（栃木県　閑人某）

★小野サンご苦労様でした。みんな、セクハラには気をつけようね。
（埼玉県　RMC―こあら）

★さらば小野さん！　日本シリーズで阪神VSロッテが実現したら甲子園で会いましょう。
（大阪府　みかえら）

★「街みか」、良くも悪くも目立っていたコーナーでありました。それも次号からはないと思うと……（涙）。復活して下さい。
（福岡県　川原隆晴）

◎小野さんの異動にはかなりの反響が寄せられましたね。（並河）

○なんてったって小野さんはゲー





ム批評のアイドルでしたから。本当に惜しい人を亡くしました。ご冥福をお祈りします。次からは君が頑張るんだぞ、小野塚くん。（松井）
（北海道　ＪＥＧ）

◆えぇっ！　ぼ、僕なんですかぁ〜！（小野塚）

○当然だよ。こんなお便りも来ているし。（松井）

★小野塚さんって、小野さんの後継者にふさわしい、小野さんの墓石のようなお名前ですね。（東京都　阿呆人カオルノ）

◎それでは頑張って下さいね。（並河）

◆ちょっと待って下さいよ、ダメですよ、僕には無理ですよ、だいたい何すればいいんですか、僕なんかダメですよ、勘弁して下さいよ、無理ですよ。（小野塚）

○煮え切らない奴だなぁ、君は。（松井）



（千葉県　ハッピー（Ｋ・Ｆ・Ｔ）ふく介）
◎せがた三四郎の龍のポーズが好きでした。（並河）

★「電車でＧＯ！２高速編」ですが、私たち関西のユーザーには馴染みの薄い関東の路線ばかりなので、あまり面白くないです。ついでに前作で腹が立ったのは山手線が入っていて大阪環状線が入っていないことでした。やはりＪＲ全路線でやって欲しいです。（大阪府　ＭＤ小夜曲）

▽その通り！（日野くん・山内社長）

○関西出身者から賛同の声があがっております。（松井）

◎タイトーのカラオケに「せがた三四郎のテーマ」は入っているんでしょうか？（並河）

○君は君で一体なんの話をしているんだい？（松井）

★20号はリバーシブル表紙だが、某アスキーの雑誌の様に縁起が悪いのでやめた方が吉。（神奈川県　ミズケン）

★今回の両表紙は良い企画。まぁ両面から開けるというのはやめてもらいたいが。（草加市　でんぶ）

○リバーシブル表紙はかなり冒険でしたが、評判が良くて何よりでした。（松井）

◎私は裏表紙の頽廃的なムードが好きでした。（並河）

○でもパッドを燃やすのは止めましょう。そういえば、ポットでウインナーを煮て顰蹙を買っていた奴がいたなぁ。（松井）

▼その話はもう忘れましょうよ。たのんますってホンマに。（山内社長）

★「売れるゲーム・売れないゲーム」は「フランダースの犬」の最後に似ている。絵画展で入選（売れた）したのは、貴族の息子（大手メーカー）の絵で、少年の絵は一人の審査員（一部のユーザー）から認められたにもかかわらず、教会で死んでしまった（倒産）。こう考えると、悲しいでしょ？（東京都　あづまのかいじ）

○メチャメチャ悲しいです。（松井）

★カラーページがあったら良いですね♡（静岡県　チェインメイル）

★よく見るとカラーページがないんですね。その号の特集をカラーにしてインパクトを与えたらどうでしょうか？（北海道　Ｇ）

◎今号からカラーページが追加されたんですよね。（並河）

○そうです。何も言わずに巻末をご覧下さい。斎藤編集長&がっぷ獅子丸先生の最強タッグが送る業界戦慄の衝撃カラーマンガ、はっきりいって、凄いです。（松井）



（京都府　緑朗）
○いやぁ「メタスラ2」面白いですよね！（松井）

★近所の本屋さんにゲーム批評が入らないので、毎回平均20kmは走り回ってます。今回は約50km。（愛知県　梅谷英久）

◎ご迷惑をお掛けします。申し訳ありません。（並河）

○いや、それだけ歩けばきっと健康に良いはず。私も「ポケットピカチュウ」を買って以来、なるべく歩くようにしています。編集部にいるときも意味なく編集部内をグルグルと歩き回っています。（松井）

◎なんだか動物園のクマみたいでカッコ悪いですね。（並河）

○ハッハッハ……（キチクって呼んだこと、かなり恨んでるな、こいつ）。（松井）

○さて、次号では読者コーナーを本格的にリニューアルいたします。まだまだ「読者コーナー改革案」は受付中ですので、ぜひぜひにご応募下さるようお願いします。もちろん投稿も受け付けておりますので、どしどしご応募下さい。

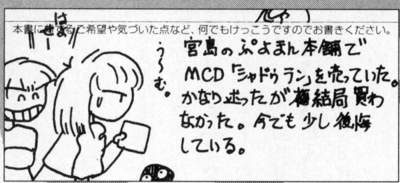
がんばれコンパイル



（神奈川県　北斗・P）



（千葉県　裸のラリーズ1号）



（倉敷市　うどん）

読者ランク帝国

さて、今回のランキングは、上位三タイトルが熾烈な争いを展開。最後の最後で「バイオ2」が頭一つ抜け出しました。ちなみに「街」と「鉄拳3」は同率2位。

そして8位以下はすべて新作タイトル。シミュレーションからアクションまで、多彩なジャンルのタイトルが出揃いました。中でも熱狂的な支持が集まった「ときメモ～彩のラブソング」が印象的。あと気になったのが、左のランキングには出ていないのですが、22位に「ソロモンの鍵」（FC）が入っていることです。なぜ今更「ソロモンの鍵」なのか？　謎は深まるばかりです。

そして現在ゲーム批評編集部で流行っているゲームは、何と言っても「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」です！　編集部全員がハマったゲームは「DIABLO」以来。最強のオラ・タン軍団になるべく、今日も「しめしめ団」（ゲーム批評編集部チーム名）はゲーセンに繰り出し果てしない激闘に身を投じているのです。亙ダッシュ！

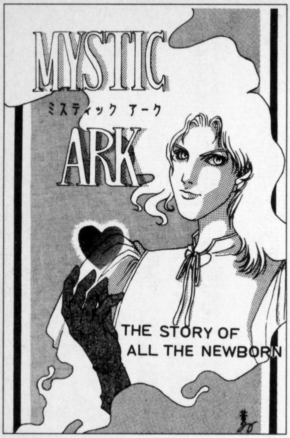
最近面白かったゲームソフト
（20号アンケートより）

順位		ソフト名	ハード
1	↑	バイオハザード2	PS
2	↑	街	SS
2	↑	鉄拳3	AC・PS
4	NEW	サクラ大戦2	SS
5	↑	グランツーリスモ	PS
6	↓	グランディア	SS
7	↓	仙窟活龍大戦 カオスシード	SS
8	NEW	実況パワフルプロ野球5	N64
9	NEW	ギレンの野望	SS
10	NEW	パラサイト・イヴ	PS
11	NEW	テン・エイティ	N64
12	NEW	ゼノギアス	PS
13	NEW	ときメモ ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング	PS・SS
14	NEW	トゥームレイダー2	PC・PS
15	NEW	ネオ アトラス	PS

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは、女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。今回から私、並河が担当することになりました。よろしくお願いいたします。

★ゲーム雑誌批評もやって欲しいです。最近「女の子でもできる」なんて、女性ユーザーに読ませる記事を書いたゲーム誌も多い。なのに表紙がアイドルなのが気にくわんのじゃよ。ステキな俳優も出せよ。前田吟さんとかさぁ。（東京都　ナミオ）



（岡山県　久石薫）
○「ミスティックアーク」とは渋い。渋すぎ。（松井）

◎前田吟さんとは渋いチョイスですね。私もダンディな俳優、好きです。寺田農さんや蟹江敬三さんにゲーム雑誌の表紙を飾っていただきたいですね。（並河）

◇マニアックだなぁ。（並河以外のゲーム批評編集部員）

★今、近所のゲームショップで楽しく働かせてもらっています。アルバイトは変人ばっか、男ばっか、準社員のリーダーを除いては年下ばっかというスバラシイ環境で、紅一点頑張っております。（名古屋市　副島圭子）

◎紅一点ということで何かと大変でしょうが、頑張って下さい。ゲーム批評編集部は8人中3人が女性という奇跡的な環境です。そして男性はやはり変な人ばかり（？）です。（並河）

■キチクは黙ってろ！（古庄・松井・山内・小野塚）

□ひどいなぁ。（日野くん）

★「G-taste」を斎藤編集長がお好きだと知って大感激！私も大好きなんですよ！女の私でもHゲーやりたいのになぁ。ちなみに私は「パネポン」のキャラクターがHっぽいと思います。（福岡県　元・なかなかやる書店員）

◎「パネルでポン」の人気の裏には、こんな理由があったんですね。勉強になります。（並河）

◇なんの勉強だよ、おい！（並河以外のゲーム批評編集部員）

★女性ゲーマーのコーナーを見ていて思うのですが、「やおいゲー」は十分に一分野として成立してしまうのではないでしょうか？どっかのメーカーで作んないかな。キャラデザは尾崎南とか秋里和国とか超メジャーな人をもってきて……。でも、発売されても恥ずかしくて買えないかも。編集部の皆さんはやってみたいですか、「やおいゲー」？（土浦市　ぽん太）



（京都府　卯月めい）
◎祝！卯月めいさん復活！（並河）

◎……答えなきゃダメですか？（並河）

○お仕事ですから。（松井）

◎……キャラデザは荒木飛呂彦さんがいいですね。（並河）

◇なぜに「ジョジョ」!?（並河以外のゲーム批評編集部員）

◎初めてということで編集部の人々から突っ込まれまくりましたが、頑張ってこのコーナーを盛り上げようと思いますので、皆様の投稿お待ちしております。（並河）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

「Digital Magazine BUSTERS」（http://www.busters.or.jp/）様のご厚意により、マウスパッドを3種類5セット、計15名の方にプレゼントいたします。欲しい方はハガキに「マウスパッド希望」と書いてご応募下さい。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。
だから「読者ニヨル批評」なのです。
今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第二十回



今月の選者・松平しの

読者のみなさま、2ヶ月にいっぺんの「読者批評アワー」がやってまいりました。お送りするのは最近このページの担当として定着してしまったらしい松平です。何でなのでしょうねぇ。ま、いいか。最近廃人のようにはまっているのがアートディンクの『ネオ アトラス』。前号の締め切り前後から始まった心のブームが未だに続いていて、相当仕事がやばかったです。強力なライバルが出てこなければあと半年は持ちそう。ここまではまったのは去年の『MOON』以来ですね。それでは今回の読者批評(字ばっか)にいってみましょうか。

『beatmania』におけるカッコよいゲーム

今、ゲーセンを騒がしているゲームといえば、『バーチャロン　オラトリオタングラム』でもなく『電車でGO!2』でもなく…コナミの『beatmania』だろう。

最初に入荷されたときは、「あぁ、どうせ『パラッパ』や『BustAMove』の二番煎じぐらいだろう」としか見ていなかったのだが、やってみると、なめてかかっていた自分を反省。脱帽。

おもしろすぎる!! ゲームに飢えていた(近頃のいわゆるゲームと呼ばれるものと私はあまり相性が合っていなかった)私の心をがっちり!!

あまりやったことがないor家の近くに筐体がない方に説明すると、レゲエやソウル、ハウスなどのジャンルを選び、その曲を聞きながらスコアに合わせて片方でキーを、もう片方でスクラッチをまわすというシンプルなもの。

なんでここまで面白いのか?

第一に、音楽のセンス。好き嫌いはあると思うが、20曲近くのレパートリーの中からの選曲は、小躍りしたくなるほど楽しい。第二に、単純さ。画面を見てキーを押すだけというルール(実はこれがとても奥が深い)は、煩雑なコマンド操作を嫌う人たちからの支持を買ったのだろう。しかし、一番の理由は、このゲームは「見てもらう為のゲーム」だからだろう。このゲームをやっているといつも後ろに人だかりが出来る。只、待っているだけの人なのだが、それがまるで自分のDJを見に来てくれている観客のように感じられるのである。これがまた、たまらない快感なのである。『電GO』をやっている人を後ろから見ていても、お世辞にもかっこいいとは思わない(私自身、『電GO』は好きだが)。格闘ゲームの順を待っているとき後ろで見ていても「この人上手いな」と感じても「カッコいい」とは思わない。しかし、『beatmania』はもっとカッコよく見せようとするために日々練習する(『BustAMove』は結局のところ友達間でしか見せ合いが出来ない)。格闘ゲームの、強くなりたいから練習するというのとはベクトルが違う。かっこよくありたいという、人間の感情をあらわしたゲームである。

また、『2nd MIX』になってからの、プレイ時間の増長・回転率のアップ・practic

beatmania (DJシミュレーター)　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売日：'97年

ｅｍｏｄｅの搭載は、コナミの親切な物作りが伺える。

今のゲームは、「ゲーム性が大切」と言っている。が、それだけではどうか？　もちろん、ゲーム性が無い物はゲームではないのだからヤバイのだが、万人向け、なおかつゲーム性を追い求めるようなものでなければならないのではないか。だって、売れないのは「ユーザーのせいだ」って言ったら、マスの事を考えてない制作者のエゴゲームじゃない。

（神奈川県　萬徳邦尚）



「売れるゲーム」と「面白いゲーム」

ゲーム批評編集部にはあるジンクスがあります。それは「斎藤編集長が個人的に気に入ったゲームは売れない」。『ＮｉＧＨＴＳ』しかり『ＭＡＲＶＥＬ ＳＵＰＥＲ ＨＥＲＯＳ』しかり。最近だと『七ツ風の島物語』とか…。要するに「尖ってる」という。こういったゲームを見ていると『ｂｅａｔｍａｎｉａ』の尖り方と一般性の両立って上手いな、と思います。

遊び方の枠を壊す『テン・エイティ　スノーボーディング』

ゲームである以上、現実としては「アリ」でも、ゲーム的には「ナシ」という要素があります。

『テン・エイティ　スノーボーディング』の場合、例えばコース上、プレイヤーの前方に小高い丘があり、左右にはなだらかな斜面が続いているとします。ゲーム的な思考では、「小高い丘」とは左右のコースを隔てる「壁」であり「障害物」であり、プレイヤーはそれを無意識のうちによけていました。

しかし、『テン・エイティ』では、それに乗り上げて滑ること自体『アリ』なのです。いや、むしろ道なき道で滑る事こそ『テン・エイティ』の神髄なのです。ここに気がついた時、『テン・エイティ』の魅力が爆発します。

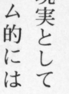
本作品の最大の特徴は、コースをフィールドという概念に置き換えたことでしょう。全体マップを見るとただの一本道にしか見えないコースですが、実際に滑ると視界はかなり広く、初めて『デッドフォール』を滑った時などはあまりの広大さに圧倒されます。思わずＣＯＭボーダーにゴールまで先導してもらった程です。

こうなると熱いのはタイムアタックやマッチレースモードです。微妙な３Ｄスティック操作によるミリ単位の攻防、なんて野暮な事は言わず、固定観念を捨てて、発送の限界までショートカットを楽しみましょう。「滑れるかな？」と迷った場所は、滑れます。「無理だろう」とあきらめた場所でも、大丈夫。かなりイケます。

本来、柔軟であるはずのプレイヤーのゲーム的発想。「あの丘の向こう、この絶壁の上、その警告の底を滑ってみたい」、しかし、「ゲーム的に無理だろうな」と逆に自分自身がゲームの遊び方に枠をはめていたことに、本作品は気付かせてくれました。

『テン・エイティ』は傑作です。誰が何と言おうと。スノーボードゲームとしての評価もさることながら、もっと根本的な「ゲームって、理屈抜きに面白いだろう？」という単純明快なメッセージがビシビシと伝わって来て、実に爽快なのです。

（北海道　黒猫ジジ）



今後の64に期待する

64は苦闘のただ中にあります。紛れもなくソフトのゲーム性純度が最も高いハードなのですが、が求めているものが違うのでしょう。かといって、64はいらないハードであるはずもなく、ゲーム全体を覆う閉塞感を打破する可能性を秘めている。そんな気がしました。

『天誅』のもう一つの魅力！

立体忍者活劇『天誅』。このゲームに関するまともな批評はすでに本誌に載ってしまった。そこで私はこのゲームのもう一つの魅力について語りたい。

それは、格闘ゲームとしての『天誅』の魅力だっ！

……そこのあなた、コケる前に聞いてくれ。

これまで、剣術格闘と呼ばれるジャンルのゲームがいくつか発表されてきた。『ソウルエッジ』や

テン・エイティ スノーボーディング（SPG）　メーカー：任天堂／機種：Ｎ64／価格：￥6,800／発売日：'98年2月28日

『スターグラディエーター』がそれだ。しかしそれらのゲームは、結局大きなブレイクを起こすことができなかった。例外は初代『サムライスピリッツ』だけだ。

なぜこれらのゲームはヒットしなかったのか？　私に言わせれば、その原因は『刃物で斬り合う』ことの痛みが表現されていなかったことだ。

キャラクターが武器を持てば、プレイヤーは無意識のうちに素手の戦いより「痛そうな」反応をキャラクターに期待する。しかし、ほとんどのゲームは、結局素手の格闘ゲームと同じ表現が使い回されていた。相手の体を剣が貫通するゲームもあったが、刺された相手が何事もなかったかのように動き回ったのでは嘘っぽいだけで迫力がない。

しかし「天誅」には、その斬り合いの迫力がある。「ずばシュウ!!」っという効果音とともに、斬られた相手の身体がぐらつき、血が吹き出る瞬間、何かイケナイことをしているような快感が背筋を走る！（……いや別に私は変態じゃないですよ。多分）。

そんなわけで、私は今悪徳商人の屋敷に正面から突っ込んでいくというプレイを始めている。ゲームの本筋から外れた邪道プレイですけど、あの「斬ることの快感」を覚えてしまうと、結構それも楽しい。

「斬ることの快感」を表現した格闘ゲームがいつかゲームセンターに登場する日を夢見て、今日も私は警護の浪人をぶった斬る。

さあ、みなさん。ごいっしょに。

「いやじゃあああああぁぁぁーーー!!」

（東京都　戸高剛志）



斬り捨て御免の爽快感

『天誅』ですか。一時期私も結構やりました。海外ではその名もずばり『TENCHU』というタイトルで発売されるようです。どんな風に受け入れられるのか、ちょっと楽しみですね。

『ネクタリス』の推薦文

昔々、PCエンジンというところに、ネクタリスというゲームがありました。ネクタリスには子供がなく、ある時竹やぶで竹を切っておりますと――なんと、中からかぐや姫が出てきたではありませんか！

ですが、かぐや姫の正体は月からきた宇宙軍だったのです。ネクタリスはかぐや姫を追って月に向かいました。

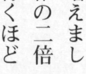
というのはまるっきりウソですが……『ネクタリス』は硬派な戦略SLGです。キャラクターやストーリーなんてものはありません。派手なロボットや超必殺技も出てきません。ブレストファイヤー！　なんて誰もいいません。けれど、ハマる人にはハマるのです。「古きよきゲーム」のリメイク版とでも言いましょうか。

ここには、純粋に戦略のみを楽しめるゲーム性があります。ユニットも増えていませんし、グラフィックも特に変わったとは言えません。代わりにマップが増えました！　表面裏面ありで前作の二倍以上。後半の面に行けば行くほどユニット数が増えて、クリアに時間がかかるのは困りものですが、じっくり日々をかけながら遊べるというメリットがあります。道を歩きながら「ハンター六機をファルコ三機で倒せるか……」などとつぶやく自分は、つくづくハマってるなーと思うのです。

宇宙まで出てきて、イマドキ歩兵と戦車と戦闘機のみ？　そんなの、地球上で核爆弾クラスの超兵器ぶっぱなすのに比べれば、全然オッケーですよ。戦争物は残虐だ？　これはコマの代わりに兵器を使った将棋ゲームのようなものですから、大丈夫。

近頃の最新ゲームにはあまり見られない、シンプルな作りとわかりやすさに、久しぶりに好感を覚えました。懐かしさもあるのですけれど……音楽が変わっていないのが嬉しいですね。あまり売れているという噂を聞かないので、ここでお薦めしておこうかな……と。

（千葉県　伊川まりあ）



オーソドックスだからこそ分かるSLGの醍醐味

最近好きなゲームは『ブリガンダイン』というPSのSRPG。プレイ感が非常に快適で、ユニッ

天誅（アクションAVG）　メーカー：ソニーミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年2月26日

ネクタリス（SLG）　メーカー：ハドソン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年2月26日

ト育成系ＳＬＧのツボを過不足なく抑えた佳作です。『ネクタリス』も『ブリガンダイン』もＳＬＧの本質、ＣＰＵと人間の知恵比べという部分をシンプルに抽出することに成功しているようです。

お父さんは切なさを作っている

センチメンタルグラフィティというゲームがあるらしい。一部で凄いブームだったらしいが、本当のことはよく分からない。もしかしたら、ゲームを作っている人間と、ゲーム関連の人だけが買っているのではないかと思ったりもするのだ。かくいう私もそんなものは買わなかった。何故ならゲーム機本体を持っていないからだ。ソフトだけ買っても、本体が無いのではいかんともしようがないではないか。

おいおい、やったことが無いのでは、ゲームについてとやかく言うことはできないだろうと、誰かに突っ込まれるかもしれないが、その通りである。けれど、いいのだ。もとより私はゲームそのものについて語るつもりなどない。そんなものは、本職の人がやればいいのだ。私が、ここで指摘したいのは、ゲーム本体のことではなくて、ゲームを製作した人達に対して感じる私の妙な違和感である。つまり『切なさ』だ。制作者の人達は、ことあるごとに『切なさ』という言葉を使う。雑誌でも、自分達が作った作品について語る時に『切なさを表現している』などと言う。それが開発におけるテーマなんだからしょうがないのだが、けれど、よく考えると、この違和感は大変なものだ。だいたい『切なさ』という言葉は本来、非常に使用頻度の低い言葉だ。思い返してみるといい。今日、何度『切なさ』という言葉を使ったか。一度でも言っただろうか。あるいは、朝のあいさつに、「おはよう」というところを「切なさが」と言ったらどうなるだろう。おかしい。どうにもおかしい。その場面にそぐわない言葉だからおかしいのではない。言葉それ自体に劇薬のような危険さがあるのだ。

試しに、口に出して言ってみると良い。ぽつりと「切なさか……」

なんということだ、こんなことが許されるのか？　切ないという言葉は、実に刺々しい言葉なのだ。軽々しく使うのが恥じらわれる言葉である。けれど、製作者達は、それを承知で、というかお構い無しに、臆面も無く言うのだ。

『このゲームは切なさを表現している』

表現しているという言葉も相当のくせ者である。表現している。なんと、恥ずかしい言葉だろう。表現者。ああ、なんと破廉恥な言葉だろう。やめてくれーと叫んで走り去りたくなるような言葉。この恥ずかしさは、誰かに言われた時にこそよく分かる。

「おまえ、表現者だよな？」

言われたことがないのなら、友人同士で言い合ってみると良い。

「おまえ、表現者だよな」

おまえ、痴漢したことあるよな、と言われているのとおなじ響きがここにはある。ここまで説明しても、まだ、この恐ろしいまでの違和感が判らないというのなら、冬の海で、こう叫んでみると良い。

「俺たちはーっ、切なさをーっ、表現してるーっ。十二のーっ」

あるいは、生まれてきたばかりの子供に、こう語るのも良い。

「はーい、パパでちゅよー。パパは切なさを表現ちてるんでちゅーっ」

世の中は、何気ない恐怖で満ち満ちているのだ。（東京都　りあん）



『センチ』記事大反響御礼

数多い『センチ』投稿の中でも一風変わったもの。面白い投稿が多かったので、詰め込んでみた今回、いかがでしたか？　次号もみなさんの原稿を楽しみに待ってます。文字数は１０００～１２００字程度でよろしく。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043 東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は7月5日です。

センチメンタルグラフティ（SLG）　メーカー：ＮＥＣインターチャネル／機種：セガサターン／価格：¥7,500／発売日：'98年１月22日

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評5月号 プレゼント当選者発表!!

ゲーム批評5月号表紙
テレフォンカード(30名)

北海道	藤高　誠
北海道	茂野　泰宏
青森県	小比類巻友祐
福島県	斎藤　浩徳
茨城県	蔵本　多聞
群馬県	小野　彰子
埼玉県	片山　俊明
埼玉県	杉浦恵利子
千葉県	大矢　奈美
千葉県	川崎　建一
千葉県	鈴木　和夫
東京都	小川　健
東京都	渡瀬　恭孝
神奈川県	杉山　浩明
富山県	宮腰　隆明
岐阜県	金田　慶子
岐阜県	藤田　隆之
愛知県	田中　希義
滋賀県	岡村　由美
京都府	坂本　純
大阪府	山田　博
兵庫県	児玉　友子
奈良県	前田　冬彦
岡山県	横溝　麻紀
山口県	奈良山由紀
徳島県	高田　敏広
高知県	藤本　将景
福岡県	山田裕規子
佐賀県	高橋　卓也
長崎県	蔦谷　伸輔
大分県	利光　純子

15号で使用した
小野さんの衣装（1名）
福岡県　河原　隆晴

ナガノグッズ（1名）
埼玉県　林　雄太

尚、当選品の発送は6月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'98年7月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。(担当：並河)

バックナンバーの ご案内

Vol.1・Vol.2・Vol.15は品切れです

<Vol.3> '95 4月発行775円(税込)
■特集1「次世代機を斬る!」
●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行775円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行775円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7> '96 1月発行775円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか
■特集2「決着!? サターン vs PS」

<Vol.8> '96 3月発行775円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃! ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行775円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード 体験する「恐怖」の可能性 ほか
■特集2「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

<Vol.10> '96 7月発行775円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11> '96 9月発行775円(税込)
■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」
●N64 発売が意味するもの ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12> '96 11月発行775円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国 ほか
・クリエイター原体験 横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13> '97 1月発行775円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!? ほか
・クリエイター原体験 亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界

<Vol.14> '97 4月発行798円(税込)
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来 ほか
・クリエイター原体験 安田朗・特別企画 「業界に広がる波紋」

<Vol.16> '97 9月発行780円(税込)
■特集1「ギャルゲー、賛否両論!?」
●ギャルゲー氾濫の現状 ほか
・クリエイター原体験 齋藤晃・特別企画 ゲーム制作者たちの現場!?

<Vol.17> '97 11月発行780円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」
●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム ほか
・クリエイター原体験 薗部博之・特別企画 CESAって何だ？

<Vol.18> '98 1月発行780円(税込)
■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」
●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと ほか
・特別特集 追悼 横井軍平氏・'97年 ザ・ベストゲーム

<Vol.19>'98 3月発行780円(税込)
■特別特集
「一冊丸ごと、ソフト批評!!」
●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン ほか
・クリエイター原体験 百田郁夫
・検証、ポケモン事件の真相



<Vol.20>'98 5月発行780円(税込)
■特集1
「売れるゲーム、売れないゲーム」
●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実 ほか
■特集2「中古ソフト販売は悪か？」
新連載 ゲームのはらわた、洋ゲーマニアックス、今号の駄作



別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)
別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円(税込)
別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK 97 9月発行2100円(税込)

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。(コピー可)

客注扱い	書店(帳合)印	版元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所 〒 TEL　(　　)

ゲーム批評 Vol.(　　　) Vol.3～13 738円、Vol.14 760円、Vol.16～780円（Vol.16～税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編(　)年(　)半期 96年上半期・下半期 各1437円、97年上半期 1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
DIABLO ART GUIDE BOOK	2000円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。P73：CESAのホームページは「http.//cesa. or. jp」ではなく「http.//www. cesa. or. jp」でした。P85：「バイオハザード 2」の関連作品は、正しくは前作の「バイオ ハザード」で、メーカーは「カプコン」になります。

隔月刊 ゲーム批評
7月号

ゲーム批評Vol.21
第5巻 第6号通巻第29号
1998年7月1日発行
定価780円（税込）

EDITORS' ROOM

編集部から――

ねこぢるさんが亡くなられました。現在製作中の「バイオ2」本でも原稿を描いていただく予定だったので、信じられない事件でした。ガロでデビューされ、最近はいろいろな雑誌等で数多くの連載を持たれ、これからさらに飛躍される方なのだと感じておりました。あの極まった面白さを持つねこぢるさんの新作を読めないことは、私にとって本当に大きな損失でした。残念でなりません。（斎藤）

出ましたね、オラ・タン。編集部の山内君はかなりの腕前のバーチャロンプレイヤー。バーチャロン時代は私、手も足も出ませんでした。しかし、オラ・タン出てからは結構いい勝負が出来るように。確かに対戦にリセットがかかった感じで嬉しい限り。またお金がすぐになくなる生活再開ですが、仕方ない。とことんまで行くしかないね。（古庄）

ライブで言い損ねたギャグをここで披露。「電脳戦機バーチャロン アントニオ・バンデラス」……これはどう？「電脳戦機バーチャロン 俺たちの・サングラス」……さようなら～（多目的冗談装備満載編集者 松井）

病に倒れました。健康であることの素晴らしさはなくしてから気付くものと、つくづく思い知らされています。そう言えば、ちょっと前に「永遠の野原」の最終巻がでましたね。10年。当時は高校生だった僕も今では立派な病人に……。（日野）

編集部アーケード班（常に一人）の私としては、古庄さんのようにオラ・タンだけやっているわけにもいかないとエアガイツ東京大会に行って来ました。でもなぜかみんな鉄拳3で対戦。さすが新宿プレイマックスですな。（山内）

みんなのヒーロー・ストレッチマン。全身タイツで固めた彼は、教育TV11時頃、体操指導の傍らストレッチパワーで敵を倒す正義のヒーローだ。（松平）

十カ月におよぶ延期の末、マック版「ディアブロ」がついに発売。僕の店頭予約券は財布の中でボロボロに朽ち果てていました。使えんのかな、コレ。（小野塚）

今、編集部では日常業務と同時進行でバイオ本も制作中です。私の使命は前号の予告通り、この本を変形させること。皆さん、乞う御期待（ウソ）。（並河）



編集部ニュース

先日、我らが編集長が銭湯の帰り、不審車に遭遇。後をしつこく追いかけられ、危うく轢かれそうになりながらもガードレールや電柱を利用して、うまくやり過ごしたそうです。編集部に帰りついて一言、「変態に会ったよ」。話を聞いて松井も一言、「まるで『カーマゲドン』ですね」。業務にさしつかえは一切ありませんでした。

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
副編集長 古庄浩二
編集部 松井 真
日野勝彦
山内智和
松平しの
小野塚謙太
並河美樹
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
常松良三
田中一徳
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

次回
『隔月刊 ゲーム批評9月号』は
8月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。


獅々丸先生――!!
僕、将来ゲーム業界に入ろうと思うんだー!!
ドタドタドタ
がっぷちゃん
将来ゲーム業界に入ろうと思っているが、美味しいのもそろそろおわりかな？っと考えている元気でスノッブな小学生
獅々丸先生
世の辛酸をなめ尽くし現在5月病の業界人。
フー
あっそう。
まあね
子供だと思ってなめないでよ先生!!
いやいや、この業界なんてこんなモンだよ。
へんな学校に入るだけ損々とりあえずゲームデザイナーで応募しときなさい。
そうだ!!とりあえずボクの将来のために獅々丸先生の、その、醜く歪んだ目で見たアレコレもいろいろ聞いちゃおう
はっはっ先生に向って、そんな暴言吐いてると、今度から即レイプして殺しちゃうぞ。
はっはっはっはっ
そして、ゆくゆくはゲーム業界のケネス・アンガーと呼ばれて、赤坂見附や大島居あたりでゲーム業界初のパパラッチになろう
そす法だよ、先生!!
高いのか低いのかわからない志しだねがっぷちゃん。
危険度100%
WOW!
作：がっぷ獅子丸
まんが：さいとーあゆみ
がっぷちゃんと獅子丸先生の
ゲーム業界
明日はしらない!
第1話「ゲーム会社が潰れる時」
業界騒然の新連載
堂々のスタート!!


じゃあ とりあえず 今号はさっそく、
ゲーム会社が 潰れる時に
ついて聞いてみようかな。
ドーン
……。がっぷちゃん… それマジメにいってる？
真面目も真面目 大真面目、 生まれた時から 超マジメだよ 先生!!
ハツラツ
……
何で一回目から そんな縁起の悪い話なんだ……。
ブツ ブツ
早く、先生!!
がっぷちゃん…。そんな役に立たない知識覚えたって仕方ないよ。ところで知ってるかい？ドラエモンは鼠に耳をかじられたから体が青くなったんだよ。
それこそ無駄な知識だよ、先生!!
でも最近 多いよね。
いろんな会社が 撤退したり 潰れたり
うーん そうだねぇ。メーカーや目立ってる会社はヤバい時は噂になっちゃうしね。
Yもゲーム撤退だしね。
Aとか Aとか Aとか…
ト…
実名は やめなさーい!! がっぷちゃん!!
会社が潰れそうな時って ハタから見て わかるものなの？ 御々丸先生!!
？
いい、がぷちゃん こういうことは 会社の規模と 売り上げ見れば わかるんだよ。 ヒット作が一本くらい出ても、他がダメなら やっぱり問題あるしね。
ハァハァ


東京でも100以上ある中小零細ゲーム制作会社も
潰れる時はホント一瞬だからね。
ふーん。
何か兆候とかあるのかな。
僕にもわかるようなポイントを教えてよ。
そうだなぁ
じゃあ。
社長が突然失跡する。
いきなり土壇場じゃん!! 先生!!
もう少し早くわかんないもんなの!?
うーん
まぁ、社長や経理を見ればわかるよ。やたら銀行や会計士のところに行ったりあと…
フー
社長だけひとり別の仕事を受けている。
なんてーのも結構クリティカルかな。
でも、その中でもやっぱり最終的なのは…、
給料の未払い。
いや〜
これはどんなアホでも自覚するよな。
はっはっはっはっ
へぇ〜〜、今時そんなことあるの?
結構あるぞぉ。先生、昔とある崩壊寸前のゲーム制作会社と仕事をしたことがあるんだ。
そこの社長が給料来週出す、明日出すちゅって結局3ヶ月くらい未払いしたんだな。
ふん
ふん
もう現場はマスターアップ直前で
スタッフは家に帰ることも出来ない!


もう、みんな餓死寸前で
先生、パンやカップめんを差し入れした時
泣きながら
感謝されちゃってまるでエチオピアの難民キャンプかと思っちゃったよ。
うおおおおおお
ふーん。でも、みんな、なんでそんな悲惨な状況で逃げ出さなかったの？
バリバリ
ん？
フハー
何日かやめるにも帰る電車賃すら無かったんだな。
冬だったし帰っても電気止められて会社の方が暖かいしね。
はっはっはっはっはっ
ダメじゃん……。
他に最近だとブームに流されず頑なに上質のゲームを作ってると潰れるってケースもあるよね。
むずかしいね
全く関係ないけどまんじゅう作って傾くより、出来の良いシューティング作って傾く方がカッコ良かったね。
はっはっはっ あのまんじゅう東京ゲームショーでン千万売れたそうだぞ。
すばらしいッ！
……って具合に最近の現状はとってもキビしいんだよ。
クリーンにゲーム作ってると潰れるってーのもあるけど中身カラキラでメジャーってーのもあるんだな。
フー
田……
だから〜実名はやめなさ〜い!!
つづく

隔月刊 ゲーム批評 9月号 SEPTEMBER

予告

第1特集 さようなら？ セガサターン（仮）

ついに発表されたセガの新ハード「ドリームキャスト」。その周辺にまつわる噂と、セガサターンの今後…。そして、64DDの延期、バンダイの新携帯用ハードなど、各ハードの動向を探る。

第2特集 徹底！ パズルゲーム大特集！

ゲーム批評だから出来る、今までにないほどの徹底したパズルゲーム特集。「テトリス」から「XI（sái）」まで思考系ゲームを一気に大特集！

その他、ソフト批評（双界儀／SHADOW TOWER／ダークメサイア／ダブルキャスト／バロック／少女革命ウテナ いつか革命される物語／F-ZERO X／ダイナマイト刑事2／ストリートファイターZERO3／サイキックフォース2012ほか）、連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評9月号」は 8月3日発売！

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評 1998 7月号 それじゃ、ゲームの面白さってなに?／今、ゲームマスコミに求められているもの Vol.21

平成10年7月1日発行第5巻第6号通巻第29号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208



定価：780円 本体743円

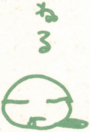
『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

雑誌 03679-7

T1103679070783

POST CARD



1040043

東京都中央区湊2－4－1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.21アンケート係行

キリトリセン

フリガナ 氏名	P.N. 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
次回予告で気になる記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　）

これから先のゲーム業界について感じられていることをお書き下さい。

ひとこと言いたい相手（ゲーム、人物、メーカー等）はいますか？　またその時は何を言いたいですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン